
POR SÓLO 1'90€
TODAS LAS NOVEDADES: CALL OF DUTY: BLACK OPS ★ ROCKBAND 3 ★ FALLOUT NEW VEGAS ★
FABLE 3 ★ DJ HERO 2 ★ GOLDEN EYE ★ STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA II ★ MMA ★ WRC
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
NÚMERO 27
DICIEMBRE 2010
MÁS JUEGOS...
TRON EVOLUTION
SHIFT 3
PATRICIAN IV
HOMEFRONT
MOTOGP 10/11
SPLATTERHOUSE
KILLZONE 3
SMACKDOWN WWE VS RAW 2010
¡PARTICIPA EN EL RETO HALO REACH!
y gana un montón de regalos
¡EN EXCLUSIVA!
DEUS EX HUMAN REVOLUTION
Todos los detales de la epopeya cyberpunk del siglo
AVANCE
EPIC MICKEY
A solas con Warren Spector
ANÁLISIS
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
¡Vuelve Kratos!
www.marcaplayer.com
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.es
FALLOUT NEW VEGAS PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ CASTLEVANIA PS3 ★ XBOX 360 ★ JAMES BOND BLOODSTONE PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ ROCKBAND 3 PS3 ★ XBOX 360 ★ LOS SIMS 3 PS3 ★ XBOX 360 ★ STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II PS3 ★ XBOX 360 ★ Wii ★
ESPECIAL DESCUENTOS EN JUEGOS
KINECT for XBOX 360

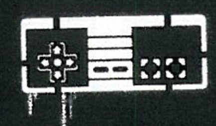


1977



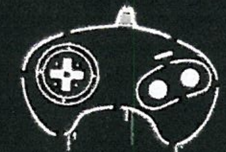


1983





1988





1994



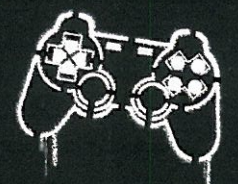


1996



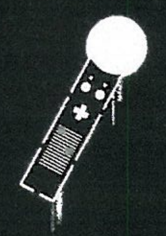


2000





2010





ALGUNAS COSAS
NO NECESITAN CAMBIAR



BURGERKING.ES

EL SABOR ES EL KING



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

RESPONSABLES DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (TV, Marcaplayer.com) - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Marca Player, Podcast) - *marcaplayer@unidadeditorial.es*
- *Juan García (Guías) - marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- David Navarro Blázquez (Marca Player Directo)
- Mario Fernández González (Guías)
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Jaume Esteve (El Mundo Player, Marca Player Directo)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Javier Artero

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es
(Diseño Original Marca Player, diseño portadas, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es* (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno. 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Alvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Editorial



¿QUÉ FUTURO LE ESPERA A CALL OF DUTY?

TAN SÓLO LLEVA UN PAR DE SEMANAS A LA VENTA la última entrega de la saga y ya existen cientos de rumores de lo que está por venir en la franquicia estrella de Activision Blizzard. El último de ellos es que, tras la marcha de todo el equipo creativo de Infinity Ward, sus 'herederos', Sledgehammer, están viendo cómo la rumorología apunta a que 'su' *Call of Duty* será en el espacio y con marines, y claro, ya existen hechos que refuerzan esta suposición. No en vano Activision Blizzard registró a comienzos del año varias marcas relacionadas con el futuro -posiblemente- de *Call of Duty*: Future Warfare, Advanced Warfare, Secret Warfare y Space Warfare.



> David Sanz
Director Marca Player

Es en este punto cuando regresamos mentalmente al momento en el que nuestro amigo Scott Steinberg (El Mundo Player, 8/04/2010) comentó cómo la firma anunció la formación de una nueva unidad de negocio diseñada para ampliar la marca *Call of Duty*, con títulos de varios géneros y desarrollados por diferentes empresas (incluido el de Treyarch, el spin-off de Sledgehammer Games para 2011 y el lanzamiento de nuevos contenidos descargables). En su artículo, Steinberg ya se preguntaba cuál sería el futuro de la saga y hasta cuándo aguantaría el cetro en sus manos optando por una estrategia como ésta.

Está claro que si existe un rey actualmente ese es *Call of Duty*. No hay nada más que ver las ventas de las primeras semanas, las previsiones para Navidad y el revuelo montado con el lanzamiento, pero tantos años en lo más alto desgasta. ¿Qué pasará finalmente con los ex Infinity Ward? ¿Sledgehammer estará a la altura con el siguiente título? ¿Será capaz *Medal of Honor* de recortar distancia el año que viene? ¿Saltará a la luz algún nuevo shooter multiplataforma -dejo fuera bombazos exclusivos como *Halo Reach* o *Killzone 3*, por ejemplo- capaz de competir de tú a tú? Habrá que verlo, pero está claro que Activision Blizzard tiene la sartén por el mango, pero debería tener cuidado en sus movimientos futuros para no quemarse con el otro lado.



¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

ACTUALIDAD
REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS

Equipo 2010



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"No me gusta que a los toros te pongas la minifalda".
ME GUSTA: Kinect, el cacharro promete.
ODIO: Las ciclogénesis explosivas.
JUEGO A: Super Meat Boy.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"¡¡45 millones de copias vendidas en PlayStatus 2!!"
ME GUSTA: El Segundo Renacimiento.
ODIO: Que vendan un juego antes de analizarlo.
JUEGO A: CoD: Black Ops.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"En mi salón cabe Kinect. ¡Bien por mi casera!"
ME GUSTA: Hugo, el de la tele.
ODIO: Las presiones y los tratos sucios.
JUEGO A: Dance C. y Black Ops.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"No conquisto nada con una ensalada."
ME GUSTA: Dar palizas a Jaume en "El Ring".
ODIO: Las alcachofas.
JUEGO A: Deus Ex.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Quiero ser santa, quiero ser beata... La, la, la"
ME GUSTA: Mi nueva foto.
ODIO: Que las temperaturas bajen de un día para otro. Brrr!
JUEGO A: TV Superstar



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"70 horas de juego en Fallout New Vegas... y subiendo"
ME GUSTA: Mi disco SSD.
ODIO: No tener más tiempo para jugar.
JUEGO A: FNV all time long...



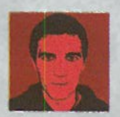
Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES




David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



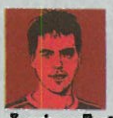
Angel Llamas
REVIEWS



Alejandro Peña
REVIEWS



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

EXCLUSIVA DESDE LONDRES

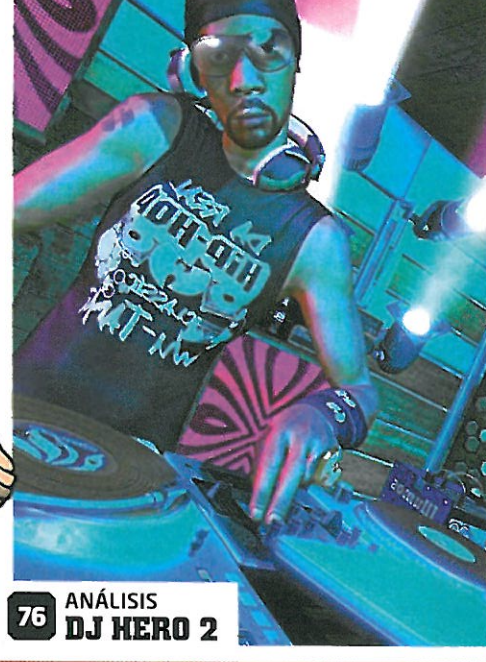
DEUS EX

HUMAN REVOLUTION

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

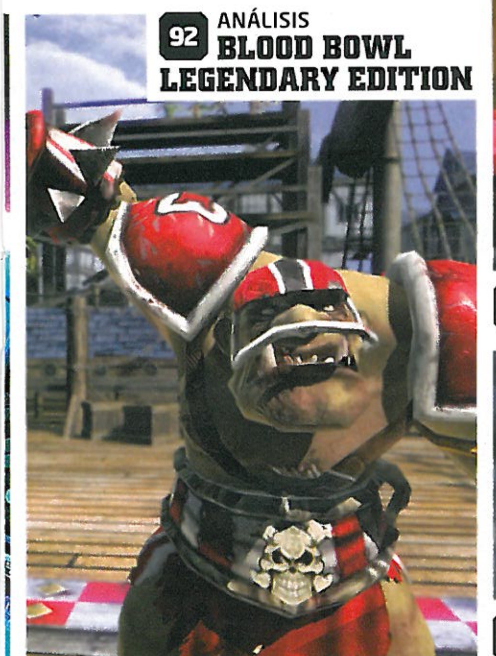
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE



60 ANÁLISIS
CALL OF DUTY BLACK OPS

48 AVANCES
KILLZONE 3

40 AVANCE
EPIC MICKEY



92 ANÁLISIS
BLOOD BOWL LEGENDARY EDITION



64 ANÁLISIS
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



68 ANALISIS
GOD OF WAR GHOST OF SPARTA



MARCA PLAYER Nº 27 DICIEMBRE 2010

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Deus Ex
HUMAN REVOLUTION

Lo llaman Segundo Renacimiento; para muchos es la abominación sobre el hombre llevada al extremo. El futuro ha llegado.

LA MAYOR PARTE DE LOS QUE LEAN esto serán testigos de la transformación del mundo que Eidos Montreal tiene preparada para dentro de 15 años. Será en el 2025 cuando se popularice el trashumanismo, un movimiento que según Jean François Dugas, director del juego ***Deus Ex: Human Revolution***, consiste en "el uso de la tecnología para mejorar las capacidades del hombre". Es el inicio, acudimos a unos momentos de agitación inicial en los que "aparecen tensiones entre los seguidores de la tendencia y sus opositores", relata. Lo han llamado el Segundo Renacimiento, un momento histórico en el que el hombre vuelve a experimentar con su cuerpo y vuelve a colocar a la población sobre una misma línea de salida. Una nueva carrera por el control se ha iniciado. Sin ninguna duda, el transhumanismo, las modificaciones biotecnológicas sobre nuestro personaje a través de dispositivos y prótesis y todo el mundo que subyace bajo las empresas que controlan el negocio de las 'prótesis' son el escenario sobre »

Eidos analiza las demos de Human Revolution al detalle para Marca Player y el director del juego en Canadá contesta a las preguntas más impertinentes sobre el uso de un motor gráfico propio y la filosofía que mueve a Adam Jensen.



Por Chema Antón

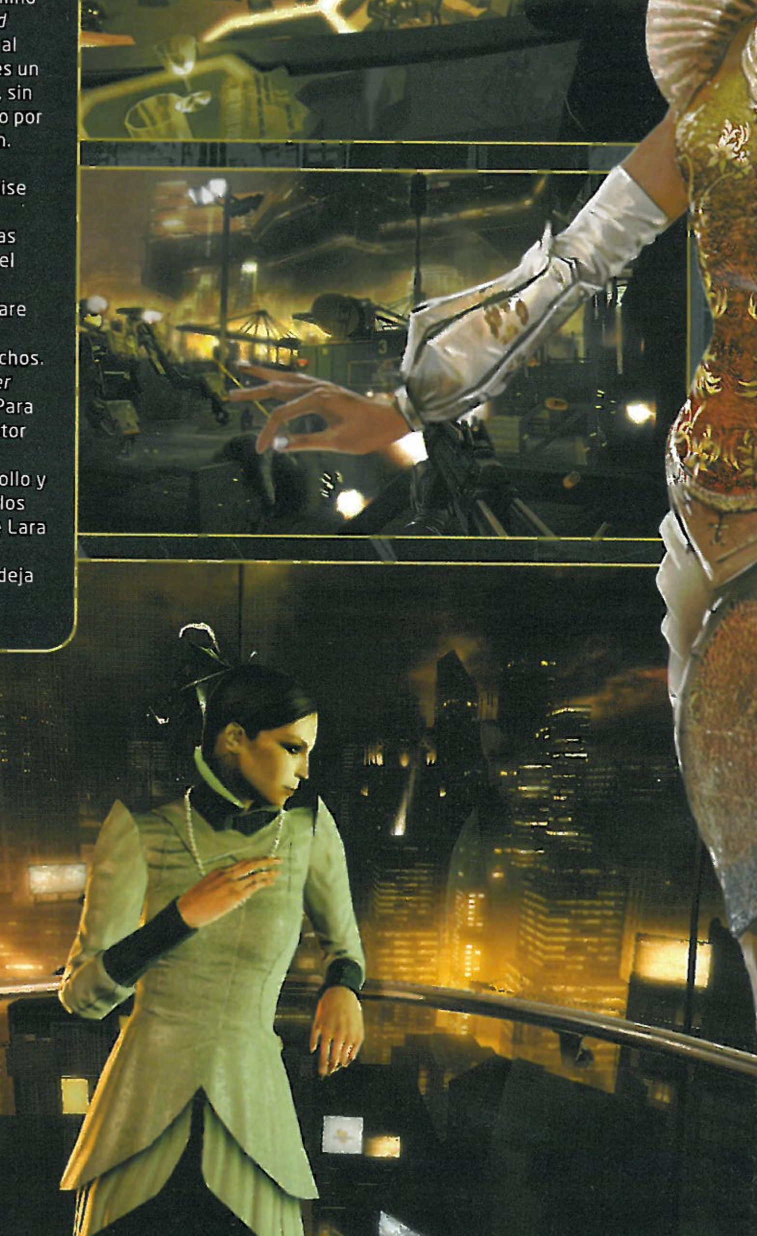


el que se va a desarrollar la historia de Adam Jensen, sin embargo, el cómo se van a desarrollar los acontecimientos es algo que no está escrito, "casi todo lo que se cuenta se hace mientras se juega, por eso, dependiendo de cómo juegues, así se diferenciará tu historia", dice Dugas. Uno de los conceptos sobre el que se apoya ***Deus Ex: Human Revolution*** es, precisamente, la mecánica de poder elegir cómo afrontar una situación y que eso tenga consecuencias sobre cómo se desarrolla la partida. Por supuesto, el comportamiento de los personajes con los que te encuentres no será el mismo si eliges una táctica violenta que si decides ser algo más conversador y tratar de superar una situación utilizando la ingeniería social. Sin embargo, Jean François Dugas admite que "la mezcla de acción y rol en el mismo juego ya no es una innovación por sí misma" por lo que los apartados en los que el estudio de Eidos ha decidido innovar son el aspecto del mismo, a pesar de haber tenido que afrontar el reto de desarrollar con el complejo motor gráfico de *Tomb Raider* en lugar de elegir un motor más convencional como Unreal; y, sobre todo, dando un muy especial protagonismo al componente social y

UNDERWORLD

UNA DE LAS PREOCUPACIONES del equipo ha sido conseguir un altísimo nivel gráfico. Conseguir llegar a crear un enorme mundo lleno de detalles y con decenas de personajes no jugables no es que fuese un reto, sino el principal recurso para hacer que ***Deus Ex: Human Revolution*** tuviese gancho. Cuando Eidos creo su estudio en Montreal y planteó el desarrollo de ***DX:HR*** se determinó que el motor de *Tomb Raider Underworld* sería el utilizado. La idea no entusiasmó al equipo que, todavía hoy, considera que es un motor muy difícil de programar pero que, sin embargo, está ofreciendo un rendimiento por encima de lo que ellos mismos esperaban.

El propio director del juego, Jean Françoise Dugas, nos dice que "el aspecto y los detalles en los escenarios" son una de las piezas claves del juego, y que observar el título en movimiento más allá de los espectaculares trailers creados por Square en Japón y que han deslumbrado por su brillantez va a dejar boquiabiertos a muchos. Más aún cuando el motor de *Tomb Raider Underworld* está detrás de la creación. Para llegar a tal punto de control sobre el motor Eidos Montreal ha puesto a su equipo a personalizar las herramientas de desarrollo y hacer que el motor se comporte como ellos querían. Crystal Dynamics, el estudio de Lara Croft, también lo está haciendo, configurando un equipo técnico que no deja indiferente a nadie.



"LA MEZCLA DE ACCIÓN Y ROL EN UN JUEGO YA NO ES UNA INNOVACIÓN POR SÍ MISMA", ADMITE EL DIRECTOR, JEAN FRANÇOIS DUGAS

conversacional del juego que llega a intervenir, incluso, en las peleas con los jefes final, elementos, ambos, que para el director del juego "no son algo totalmente nuevo, pero sí poco habitual en un juego en primera persona".

ADEMÁS DE CÓMO EVOLUCIONA la historia, Deus Ex cuenta con un elemento circunstancial definitivo: el modo en el que evoluciona el personaje.

La esencia de Deus Ex

Eidos Montreal fue creada para desarrollar ***Deus Ex: Human Revolution***. Se fichó a gente del más alto nivel que había trabajado en juegos de la exigencia de *Splinter Cell*, *Far Cry 2* o la serie *Rainbow Six*. Todo para estar a la altura de una saga con dos nombres propios: Warren Spector y Harvey Smith. Cuentan los creadores de esta secuela que lo primero que hicieron fue encerrarse y jugar una y otra vez al juego original para poder tener una idea bien definida de lo que se quería hacer con aquel juego y tratar de apoyarse en ello en esta tercera entrega. Parece ser que consiguieron su propósito pues el propio Warren Spector tuvo la ocasión de echar un vistazo al juego durante la Gamescom del pasado verano y dio su 'ok', algo que sin ser vital, resultaba tremendamente importante para Dugas y los suyos y, sobre

● **NO SE TRATA DE** que sea un sandbox o un juego complementamente lineal, sino que ofrezca una aventura interesante para el jugador.

ASÍ ES JENSEN

● **EN LAS DEMOS** y en el primer trailer del juego en movimiento, Adam Jensen hace algo que no se vio en el *Deus Ex* original: enseñar su rostro pasando de una cámara en primera persona a otra en tercera persona. El acontecimiento, si es que puede ser calificado así, ocurre en tres circunstancias perfectamente limitadas: siempre que el protagonista del juego se pone a cubierto, en las conversaciones o cuando se lleva a cabo un take-down (un movimiento de golpe final). Pero, sobre todo, ocurre porque la gente del estudio considera que en un juego en el que el jugador está modificando las habilidades y el aspecto de su personaje, es importante que esto se vea reflejado en pantalla de algún modo para que exista un vínculo emocional entre jugador y personaje.

"Queríamos darle un toque cinematográfico a la experiencia de juego y esta (ofrecer una perspectiva en tercera persona) es una de las formas de hacerlo. Principalmente queríamos crear un personaje que atrajese a una nueva audiencia y que se interesase por la historia de Adam Jensen", dice el director del juego. De esta forma el apartado de las conversaciones y los take-downs queda plenamente justificado, si bien este último en ocasiones puede llegar a ralentizar la acción de un combate en transcurso.

Diferente es cuando el personaje toma cobertura y la cámara en tercera persona ofrece ese toque de cine y a la vez mejora la experiencia de juego al abrir mucho el campo de visión y poder seguir observando el frente de combate.



todo, un motor de motivación para seguir innovando.

Esos pilares sobre los que Eidos Montreal dice haber apoyado el juego se resumen en dos elementos principales: combate y sigilo, que son respaldados por dos elementos secundarios: pirateo de terminales y el componente social que aporta la conversación.

Sin ninguna duda, estos cuatro pilares se convierten en el vehículo a través del cual la historia avanza, pero ***Deus Ex*** tiene un componente más: la forma en la que el personaje evoluciona dentro de la historia. En este caso se trata de aumentaciones (como se ha decidido llamar en inglés) o mejoras biotecnológicas. Y he aquí el punto »

en que historia y personaje se encuentran: el Segundo Renacimiento, las modificaciones y mejoras de los humanos y, para nuestro personaje, Adam Jensen, la fatalidad de un accidente que le lleva a implantarse brazos, primero y, poco a poco, una enorme cantidad de modificadores que iremos administrando a través del inventario del juego que, para muchos es el verdadero alma del título.

Si bien la historia nos exigirá ser más o menos combativos, más o menos sigilosos o más o menos sociables, todo, absolutamente todo, gira en torno a cómo vayamos construyendo o, mejor dicho, moldeando, a nuestro protagonista. Si el papel de Adam Jensen es atravesar el año 2027 desenmascarando a las mafias del negocio del transhumanismo, el papel del jugador es hacer que Adam Jensen se encuentre con las características más óptimas para hacerlo ya sea con cualidades de ocultación o armando hasta los dientes al exSWAT y agente de seguridad Jensen.

PARA MUCHOS, EL VERDADERO ALMA DEL TÍTULO ES EL DISEÑO DEL INVENTARIO CON EL QUE MODIFICAMOS AL PROTAGONISTA

Sobre las demos presentadas y que Marca Player ha tenido la oportunidad de ver una y otra vez, el juego cumple casi todas las expectativas que sus creadores han ido levantando. Todo lo que concierne a la elección de un estilo de juego u otro está presente en cada momento de la historia. No es que todo sea azaroso y el libre albedrío impere, no se trata de un título de libre exploración, pero sí que da la sensación de poder elegir. El trabajo de inteligencia artificial es uno de los elementos que hace que el juego se comporte así, pero también el hecho de contar con un guión muy cuidado que permite al director Dugas no dispersarse y centrar el juego en las cosas importantes, "no se trata de que sea un sandbox o un juego completamente lineal, sino de que ofrezca una aventura interesante e inmersiva que quieran los jugadores. Si eso significa explorar más en unos sitios que en otros, que así sea. Nuestra misión era crear un mundo creíble que nos ayude a eso", dice Dugas. Con eso en mente, la clave para poder llamar a este juego un RPG/FPS, es que tomar una u otra



EL PAPEL DEL JUGADOR es conseguir que Jensen se encuentre con las habilidades óptimas para conseguir desenmascarar el turbio negocio del transhumanismo.

LO PRIMERO QUE HICIERON en el estudio fue encerrarse a jugar una y otra vez al título original para poder sacar la esencia del juego.

LA RED, EN SUS MANOS

UNO DE LOS ATRACTIVOS de Adam Jensen es su habilidad para hackear redes y, así, conseguir introducirse en cualquier sitio. Será una habilidad no sólo a explotar, sino a ir mejorando. Lo aconsejamos porque el sistema de minijuego a través del cual se piratearán las redes va evolucionando y complicándose de una manera brutal. Si bien recuerda al de *Mass Effect*, tiene su toque personal.

Cada vez que Jensen se conecte a una red para hackearla a través de un puerto tendrá un adversario que se traduce en un virus en busca del puerto por el que ha entrado Jensen a la red. Es decir, que mientras nuestro hombre busca la forma de conectar las piezas para hacer que el flujo de información sea posible y que la entrada por un puerto permita acceder al sistema, habrá un 'bichito' buscándonos y complicando el esquema. Por supuesto, cada vez se irá complicando y evolucionando para que sea un auténtico reto. Gran parte del sistema de juego de sigilo depende de nuestra habilidad con el "hackeo" por lo que ponemos medio juego en manos de este minijuego.

LOS ORÍGENES by David Navarro

DEUS EX APARECIÓ en el año 2000 y supuso un éxito casi sin precedentes que catapultó a Warren Spector al olimpo de los desarrolladores más importantes. El título, que fusionaba acción y sigilo de manera magistral, todo ello sobre una profunda base rolera, es considerado como uno de los mejores juegos de PC de la historia. Una trama complicada, brillante, con miles de matices y repleta de referencias a grandes obras de la literatura de ciencia-ficción nos llevaba al año 2052, en el que un virus llamado la Muerte Gris está matando a cientos de miles de personas. Somos JC Denton, un miembro de la organización estatal de seguridad UNATCO, que está encargada de acabar con la escalada de atentados terroristas en todo el mundo producidos en parte por la tensión social derivada de la Muerte Gris. Ese era el punto de partida, pero las decisiones, la manera de afrontar las misiones y de construir a tu personaje las tomabas tú. La segunda parte, *Invisible War*, salió cuatro años más tarde y tuvo un éxito mucho más limitado. Nos situaba veinte años después de los sucesos del primero, en un ambiente algo más postapocalíptico. Ahondaba más si cabe en la capacidad de elección y la libertad de acción, aunque muchos de los fans lo criticaron duramente por no respetar el espíritu del primer juego. No era malo, pero llevar el sobrenombre de *Deus Ex* lo ahogó en sus propias expectativas.



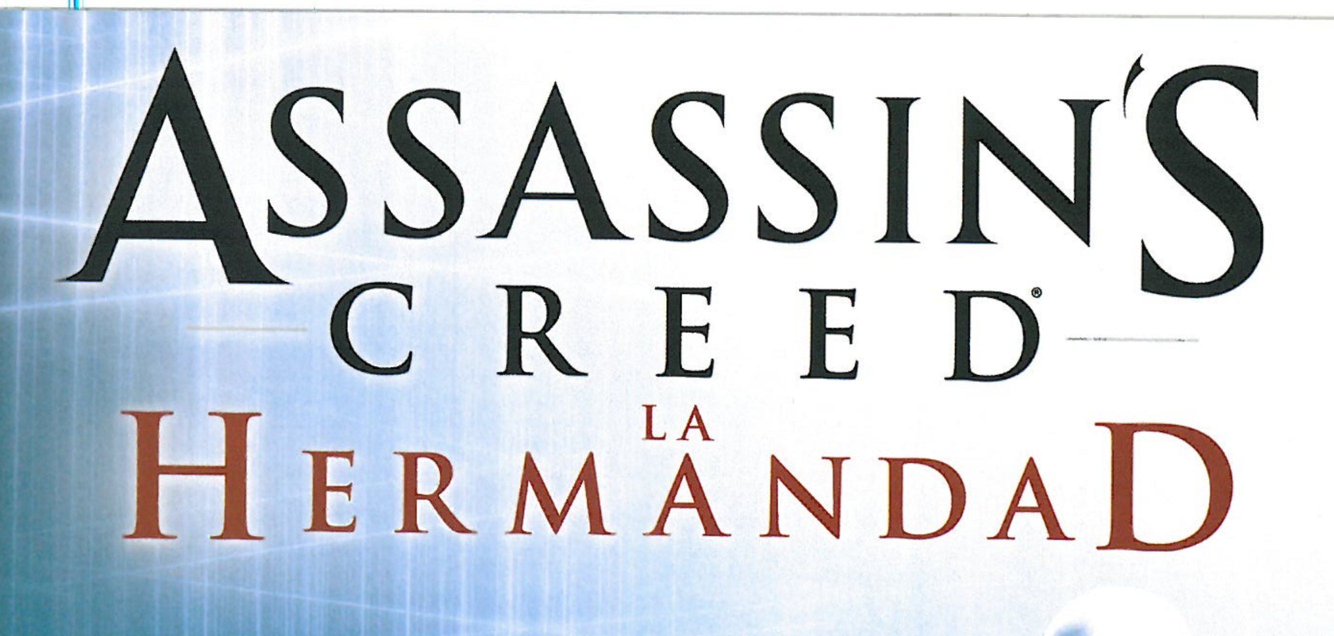
decisión realmente signifique que el juego transcurra en una u otra dirección y, al final, eso desemboque no sólo en diferentes finales, sino también en distintos trayectos hacia ese final.

Se ha hablado sobre todo del sigilo, el combate y la conversación. Cada uno de los estilos nos lleva a referencias de otros juegos más o menos recientes en las que los propios creadores, incluso, han estado involucrados, juegos como *Splinter Cell*, que el propio Dugas admite que ha influido en cierto modo el apartado del sigilo del juego en la manera en la que se comporta la inteligencia artificial, como con los dispositivos de seguridad, la búsqueda de cobertura o el tener que saber escondernos.

Una referencia de la que se ha hablado menos es de *Rainbow Six*. La experiencia de juego en modo shooter puro recuerda mucho al juego de Ubisoft. En cualquier caso *Rainbow Six* no es exactamente un shooter de acción frenética, sino un juego de disparos en tercera persona mucho más táctico y, por lo que se ha mostrado del juego hasta el momento, ***Deus Ex: Human Revolution*** apuesta por un shooter en primera persona en el que el jugador digamos que tenga que 'cuidar los detalles'.

Deus Ex: Human Revolution es exactamente el juego que Eidos quería hacer, cumple con todo lo que promete y desde ya, debemos quitarnos de la mente la posibilidad de que se acerque a *BioShock* o a *Mass Effect* en algún sentido. Ni siquiera es la mezcla de ambos, es otra cosa y, postulándose como una buena secuela del primer *Deus Ex*, ni siquiera es exactamente lo mismo. En esta ocasión nos encontramos ante un juego mucho mejor adaptado a las consolas (*Invisible War*, la segunda parte de *Deus Ex*, no consiguió esto), con un género bien definido y maduro y, sobre todo, toda una estética en alza que va a ayudar al juego a colocarse tan alto como apunta. Mejoras biotecnológicas aparte, veremos como ***Human Revolution*** evoluciona hasta su lanzamiento, en algo menos de seis meses. ■

DEBEMOS QUITARNOS DE LA MENTE LA POSIBILIDAD DE QUE SE ACERQUE A BIOSHOCK O MASS EFFECT EN ALGÚN SENTIDO



NO ESTÁS SOLO.

ÚNETE A LA HERMANDAD EN:

www.unetealahermandad.com









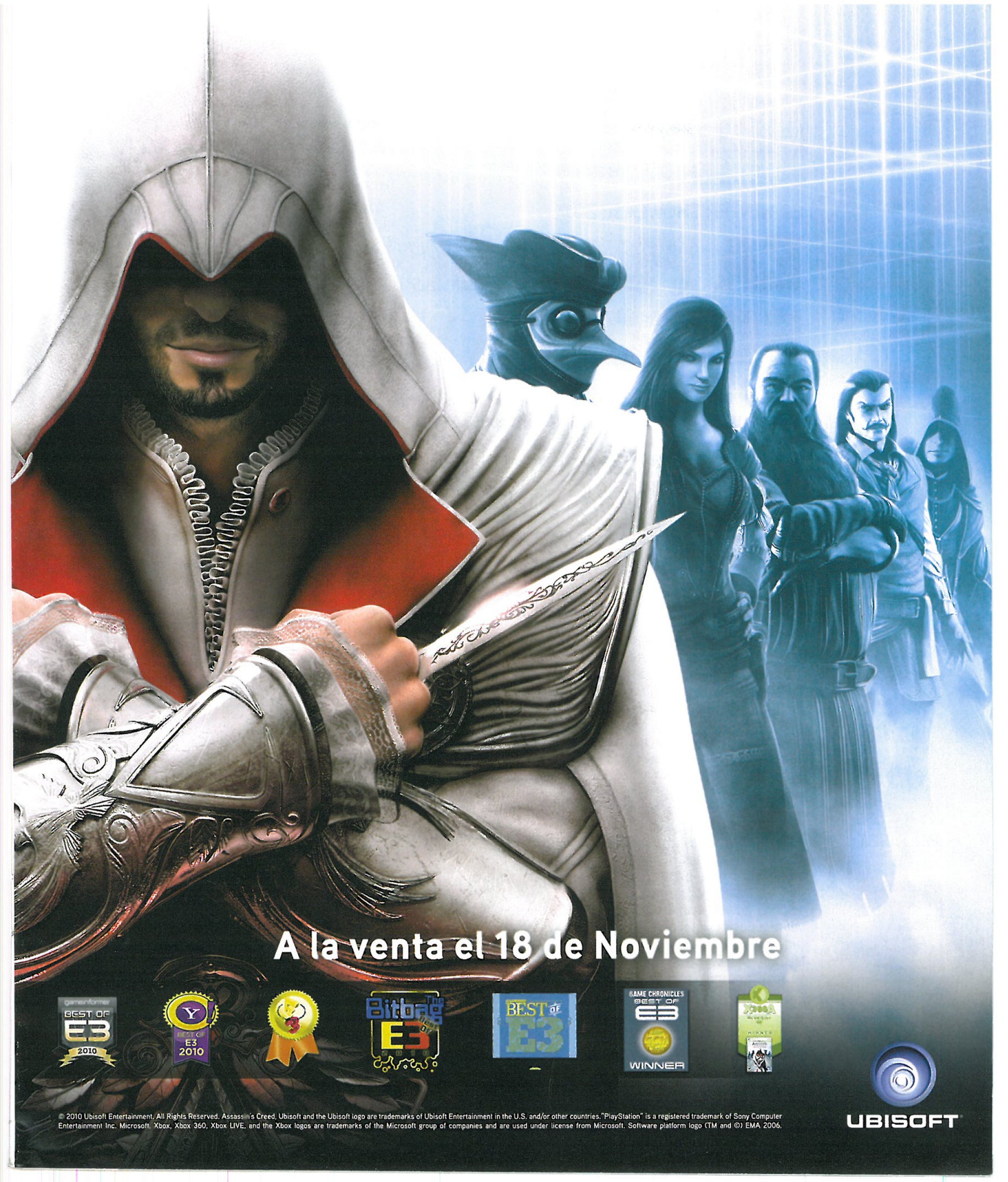











A la venta el 18 de Noviembre
gameinformer
BEST OF
E3
2010
Y!
BEST OF
E3
2010
The
Bitbag
Best of
E3
BEST OF
E3
GAME CHRONICLES
BEST OF
E3
WINNER
UBISOFT



LA HERMANDAD TENDRÁ DLC EXCLUSIVO EN PS3

Ubisoft ha anunciado *Copernicus Conspiracy*. Un capítulo extra que llegará solo a PSNetwork el 18 de noviembre. Permitirá realizar una serie de misiones centradas en este famoso astrónomo.



ARMORED CORE 5 SE RETRASA HASTA 2011

La revista japonesa Famitsu ha confirmado que el juego de mechas de From Software verá finalmente la luz el año próximo, al menos en Japón. Los fans de los combates entre robots gigantes tendrán que esperar.

EA WINTER SHOWCASE 2010

EA PONE SUS CARTAS SOBRE LA MESA

La compañía canadiense no afloja el pedal y ya prepara una batería de nuevos juegos para la primera mitad del próximo año.

Hay compañías a las que parece que la crisis no las acaba de afectar nunca. Electronic Arts es una de ellas. El gigante estadounidense sabe cómo compaginar franquicias ya establecidas con nuevos proyectos, por eso su cartera de próximos juegos siempre resulta más que interesante, independientemente de la época del año.

Por este motivo viajamos hasta Londres con la intención de ver las próximas novedades de EA para la primera mitad de año. Allí pudimos probar algunos de los títulos más esperados de la actualidad, confirmando jugosas novedades de muchos de ellos. Entre los más destacados estuvieron el nuevo *Fight Night*, con la coletilla *Champion*, los modos multijugador de *Crysis 2* o las opciones cooperativas de *Bulletstorm*.

También se aprovechó para anunciar algunos nuevos títulos, algunos de ellos secretos, de los que os hablaremos durante los próximos meses. Por suerte, tambien se dejaron ver algunos desarrollo de gran recorrido, como es el caso del esperado MMO de 'Star Wars', *Old Republic*. Allí se revelaron nuevos detalles sobre el crafting y el PvP.

De igual manera, también hicieron aparición *Dead Space 2*, la versión física de *NBA Jam* en consolas de nueva generación, el inminente *EA Sports Active*, además de los títulos que acompañan a estas líneas. Electronic Arts está que lo 'peta'. ■



DRAGON AGE II

(PC, PS3 Y 360)

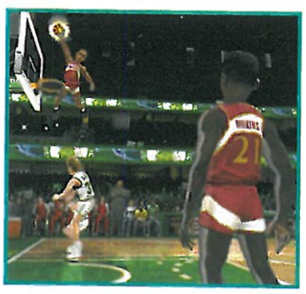
Esta fantasía medieval de Bioware mostró una nueva demostración en la que pudimos disfrutar de su nuevo sistema conversacional y de combate. La prioridad ha sido agilizar el desarrollo de la aventura sin dejar de ser fieles a las raíces del título original. Casi se podría decir que sigue un camino paralelo al de *Mass Effect* y su secuela. Técnicamente respeta los cánones de la primera entrega, pero aún así promete una experiencia de juego más que intensa. Más detalles en el número que viene de Marca Player.



THE SIMS MEDIEVAL

(PC)

Una nueva franquicia dentro del universo Sim, que nos teletransporta a la Edad Media para controlar todas las vicisitudes de la vida en aquellos tiempos. Podremos encarnar un héroe y personalizarlo hasta el extremo, desde su oficio a sus habilidades o su aspecto. Podremos incluso tomar el control de cualquier héroe del reino. El objetivo es dominar nuestro reino hasta conseguir expandirlo más allá de sus propios límites. Una nueva vuelta de tuerca para una saga con solera.



NBA JAM

(WII, PS3, 360)

Para todos aquellos que saben que boomshakalaka es algo más que un trabalenguas, el anuncio de un remake de *NBA Jam* resultó ser una gran noticia. Sin embargo, en principio solo serían los usuarios de Wii los afortunados en probarlo. Las tornas cambiaron con el retraso y posterior cancelación de *NBA Elite*, obligando a EA a sacar un título baloncestístico que plantara cara a 2K Games y su *NBA 2K11*. Así llega *NBA Jam*, como un arcade furioso que respeta las bases del título original, pero añade infinidad de posibilidades y modos.



BTF BAD COMPANY 2 VIETNAM

(PC, PS3, 360)

Durante el pasado E3 de Los Ángeles un contenido descargable consiguió arrancar las ovaciones más salvajes del público. Este fue el añadido que nos ocupa, una actualización de pago que permitirá a los jugadores transportarse hasta una época pasada en la que los charlies eran el enemigo. Nuevas armas, localizaciones, vehículos y mapas para un pack que modifica la experiencia multijugador de manera drástica. Muy pronto al precio de 1.200 MP para Xbox 360 o 14.99 € en el resto de sistemas.



LA SAGA GRAND THEFT AUTO DE OFERTA EN STEAM

Puedes adquirir toda la serie de la popular franquicia de Rockstar, menos GTA IV, a un excelente precio de 7,49 euros. O si lo prefieres, puedes comprar esos mismos títulos de forma individual al precio de 2,49 euros.

UN NUEVO BATTLEFIELD GRATUITO PARA 2011

EA afirma que *Battlefield: Play4Free* será un shooter multijugador gratuito, exclusivo en PC para 32 jugadores, que contará con mapas de *Battlefield 2* y con elementos de *Bad Company 2*.

PARTICIPACIÓN

¡¡ANALIZA ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD CON MARCA PLAYER!!

¿Quieres ser crítico de la revista? ¿Te gustaría que todos leyeran lo que has escrito sobre el nuevo *Assassin's Creed*? ¡Participa!

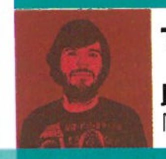
No hay ninguna revista en el mercado de nuestro país que apueste más por sus lectores y por las nuevas tecnologías que Marca Player. Y queremos volver a demostrarlo. Esta vez, quien va a analizar un juego vas a ser tú. Podrás leer un completo análisis de *Assassin's Creed La Hermandad* en nuestra web, www.marcaplayer.com, para que no te quedes sin nuestra opinión, pero todo aquel que quiera podrá escribir su propio análisis del juego. Tan sólo tienes que enviarnos un mail a **marcaplayer@unidadeditorial.es** asunto: **análisis ACB**, el mejor de todos será publicado el mes que viene en la revista. Contactaremos con el ganador para comunicárselo. La opinión y la nota la pones tú, por supuesto. ¿A qué esperas? ¡Participa!

EN LA ROMA RENACENTISTA

Cuando todos pensábamos que las aventuras Renacentistas de *Assassin's Creed* se habían terminado, Ubisoft nos sorprendió con una nueva aventura de Ezio, varios años después y centrada en Roma. En esta ocasión nos volveremos a enfrentar a los Borgia, sobre todo a César y a su padre, el Papa Alejandro VI. Solo ha pasado un año desde el lanzamiento de *Assassin's Creed II*, por lo que no se esperan demasiados cambios en el grueso jugable, aunque un completo multijugador, una nueva historia y poder gestionar Roma posiblemente den para mucho. ¡Juega y danos tu opinión!







TODO INDIE

Jaume Esteve
Marca Player Directo

UNA NUEVA ERA PARA NINTENDO

Todo lo bueno se acaba. Lo vimos hace dos meses con la selección de baloncesto y lo vemos ahora en las carnes de la propia Nintendo. La reina de las reinvenciones (ni que fuera Madonna), se enfrenta a un nuevo reto. Por primera vez desde que nos metimos de lleno en la next-gen, a la gran N ya no le cuadran las cuentas: Wii ha ido perdiendo peso poco a poco y la llegada de Move y Kinect no hace otra cosa que acrecentar esa sensación de que a partir de esta Navidad van a compartir mercado con sus máximos rivales.

Lo dicen los números. Los beneficios de Nintendo en el segundo trimestre del año, publicados a finales de octubre, señalan un descenso del 15% en los beneficios de la compañía con las mismas cifras de 2009. Nintendo lo achaca a que la gente ya espera a 3DS, a que la Wii ha tenido un catalogo flojo o que ha sido un mal año para el yen. Sinceramente, todos sabemos que esta bajada se debe al pinchazo del globo de ese tándem formado por sus dos consolas. Una bajada que llega, precisamente, en el momento en el que sus competidores se han lanzado descaradamente a por el público casual.

La salida de la 3DS en los primeros meses de 2011 nos puede dar una pista de la dirección que quiere tomar Nintendo. De la misma manera que DS se fue de cabeza a por ese público, en un avance de lo que haría Wii un poco más tarde, con la nueva portátil el panorama cambia. Nos llegan anuncios de desarrollos que apuntan a varios targets: desde un *Profesor Layton* a un *Metal Gear Solid*. Y ese es el filón que parece que quieren seguir: descubierta la veta del público casual, es la hora de volver a los hardcore, reunir los dos mercados y comenzar a hacer caja. O dicho en otras palabras, volver a sacar un conejo de la chistera, dejarnos a todos con la boca abierta y tapar las de aquellos que ya están diciendo que la compañía está muerta. La especialidad de la casa, y la tónica habitual de estos años.



KINECT REVOLUCIONA LA DIVERSIÓN



Kinect™ para Xbox 360, aporta una dimensión totalmente nueva y extraordinaria a los juegos y al entretenimiento: la posibilidad de jugar con todo el cuerpo. ¡En esta mágica experiencia utilizarás tus brazos, tus piernas, tus manos y tus pies!



Dance Central

Dance Central™ es el primer juego de baile sin mandos que reconoce los movimientos de todo tu cuerpo. Podrás aprender más de 600 movimientos de baile reales diseñados por coreógrafos profesionales, mientras disfrutas de más de 30 canciones de los mejores artistas de la música pop, funk, dance y hip-hop. ¡Prepárate para convertirte en el rey de la pista!

Kinect Sports



Con Kinect Sports, cualquiera puede convertirse en una estrella desde el salón de casa, y divertirse independientemente de su estado de forma. Controla con tu propio cuerpo cada uno de los 6 deportes incluidos: Fútbol, Voleibol, Atletismo, Bolos, Ping Pong y Boxeo. Con Kinect Sports, ¡tú eres el atleta!





Your Shape: Fitness Evolved

Quemarás calorías mientras te diviertes con un entrenador personal, recibiendo clases y a través de minijuegos para toda la familia. Lo pasarás tan bien que no te darás cuenta del ejercicio que estás haciendo hasta que no veas los resultados. Te mantendrás en forma y estarás totalmente motivado y enganchado.



Kinect Joy Ride

Descubre una nueva forma de conducir gracias a la magia de Kinect. Utilizando tu cuerpo como mando, salta abismos insalvables y realiza todo tipo de increíbles acrobacias. Diviértete con tus amigos y familiares en un viaje trepidante donde la velocidad y la diversión no tienen límites.







Kinectimals

Encuentra un amigo para toda la vida entre los cachorros más adorables del planeta: el Tigre de Bengala, el León, la Pantera, el Guepardo y el Leopardo. Comparte emocionantes aventuras y supera divertidos desafíos mientras enseñas trucos a tu nuevo amigo, creando un vínculo que se fortalecerá cada vez que juguéis juntos.



Kinect Adventures!

Disfruta con tus amigos y tu familia de una asombrosa experiencia explorando el mundo... ¡sin salir del salón! Colaborad para atravesar vertiginosos rápidos, enfrentaros a recorridos de obstáculos o salvad un laboratorio submarino a punto de hundirse. ¡Despierta tu espíritu aventurero!

XBOX LIVE AÚN MEJOR CON KINECT

La experiencia Xbox LIVE cobra vida gracias a Kinect y su control sin mandos, ya que podrás desplazarte por los menús con el movimiento de una mano. Unidos, las posibilidades de Xbox LIVE y la magia de Kinect te ofrecen la experiencia Xbox definitiva.







CONÉCTATE

con tus amigos a través de Facebook, Twitter y Vídeo Kinect

DISFRUTA

de películas en HD y accede a música ilimitada con Zune Pass

JUEGA

online con gente de todo el mundo









KINECT ES COMPATIBLE CON TODAS LAS CONSOLAS XBOX 360

Compatible con todas las Xbox 360. Si ya tienes una Xbox 360, sólo tendrás que hacerte con un sensor Kinect para disfrutar de esta revolución del entretenimiento.

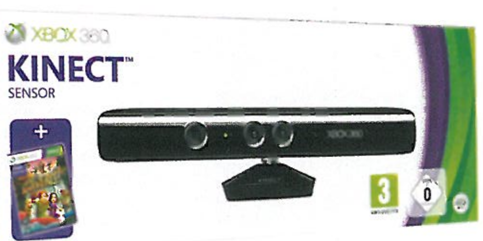
Si no, este es el momento perfecto gracias a estos fantásticos packs:

- Xbox 360 4GB + Kinect*
- Xbox 360 250GB + Kinect*

Más información en **www.xbox.com/kinect**

*Juego Kinect Adventures incluido con todos los sensores y Packs Kinect







FACEBOOK ACOGE A DRAGON AGE

Con el nombre de *Dragon Age Legend* los jugadores podrán experimentar sus combates tácticos de forma cooperativa y completar diversas misiones.



EPIC GAMES SE PASA AL MÓVIL

Infinity Blade será un RPG de acción basado en el motor Unreal Engine. Está siendo desarrollado por Chair Entertainment para iPhone e iPod Touch.

WILDLIFE: FOREST SURVIVAL, NUEVO DESCARGABLE DE EA

Está anunciado para la primavera de 2011, tanto para PSN como para XBLA. Se trata de un título que nos pone en la piel de un animal (entre conejo, zorro, cocodrilo y águila) que tiene que luchar por la dominación o la supervivencia.

MODELO 'FREE2PLAY'

SI HACES UN JUEGO, QUE SEA GRATUITO

Gracias a Internet cualquier persona es capaz de desarrollar desde su propio hogar una mecánica de juego o el prototipo de una genial idea que, a pesar de distribuirlo de forma libre, puede reportarle beneficios.

La industria de los videojuegos en España está pasando, cada vez más, de las grandes multinacionales a pequeñas compañías por las posibilidades de distribución que otorga la Red. Importantes empresas del sector, como Microsoft o Nintendo, han creado plataformas de libre acceso que permiten en la actualidad que cualquier persona desde su propia casa pueda desarrollar sus aplicaciones, ponerlas a disposición del público y, si el producto es de calidad, tener éxito y vivir de ello.

Gracias a la distribución digital y al uso de la banda ancha, el coste de producción en el mundo 'online' prácticamente ha desaparecido. Uno de los modelos de negocio más atractivos para los desarrolladores 'indie' es el conocido como 'free2play', el cual se cimenta en el acceso gratuito para obtener beneficios a través de los pagos simbólicos de los jugadores que quieran adquirir objetos o 'power-ups' imposibles de alcanzar de forma convencional.

> *Por Alejandro Peña*

TRES REGLAS DE ORO PARA TENER ÉXITO

1 > Lo primero que debes hacer es confeccionar una buena idea o proyecto. Tener muy claro el género del juego, cuáles van a ser sus personajes, cómo se desarrollará el argumento y cómo serán los escenarios principales.

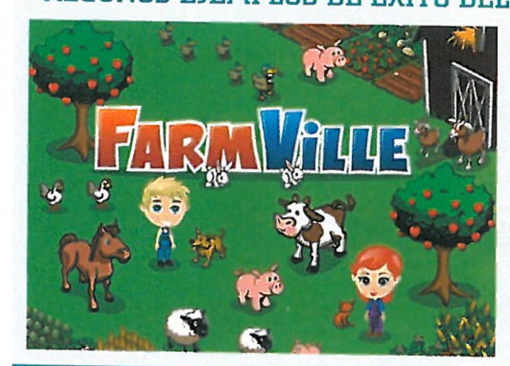
2 > En segundo lugar necesitas un software apropiado en función de la clase de juego que vayas a desarrollar. Algunos de carácter gratuito son: *XNA Game Studio Express* (para Xbox 360), *Game Maker*, *MUGEN*, *RPG Maker* o *Flash*.

3 > Una vez completado su desarrollo, hay que darlo a conocer y distribuirlo en alguna de las tres plataformas digitales más importantes: WiiWare, Xbox Live Indie Games o PSNetwork. Puedes evitar así los costosos 'publishers' (editores).



BASKET DUDES DE BITOON Games es un buen ejemplo de que un proyecto español basado en el 'free2play' puede llegar lejos.

ALGUNOS EJEMPLOS DE ÉXITO DEL MODELO DE NEGOCIO 'FREE2PLAY'



El popular juego gratuito creado por Zynga, *FarmVille*, tiene más de 28 millones de usuarios en todo el mundo jugando cada día y 77 millones que lo hacen al menos una vez al mes. Después de Facebook, Zynga es la compañía de lanzamiento o 'start-up' más valiosa del mundo. Fue adquirida por Google a mediados de julio y ahora está valorada en unos 5.000 millones de dólares. Otro caso reseñable sería *Runes of Magic*, alternativa gratuita a *World of Warcraft*, con tan solo dos años de vida, ya cuenta con 4 millones de usuarios en todo el globo. Su forma de generar beneficios está considerada el paradigma del 'free2play' ya que ofrece la posibilidad de comprar diamantes, con dinero real vía transferencia bancaria o enviando SMS, para que dentro del juego puedas emplearlos en adquirir armas, armaduras y monturas especiales e imposibles de conseguir simplemente jugando.

Cliff Bleszinski, Epic Games

"Heavy Rain es para chicas"

"A las mujeres les encantan dos cosas: el queso dip y los crímenes basados en hechos reales"



'RELEVO VIDEOGAMES', CREANDO JUEGOS DE SPECTRUM Y MSX

En el número 24 de nuestra revista metimos la pata atribuyendo el juego *Invasion of the Zombie Monsters* a Topo Soft, cuando este título de Spectrum es muy actual, creado en 2010 por Relevo Videogames. Estos chicos están creando juegos geniales pero para Spectrum y MSX. Visítalos en ***www.relevovideogames.com***

¿ESTÁ EL DESARROLLO JAPONÉS EN CRISIS?

Abrimos sección, básicamente para poder darnos de tortas. Y empezamos hablando del mercado de desarrollo japonés. Se lleva planteando unos meses si siguen haciendo grandes juegos, si aún pueden competir con los desarrolladores occidentales, si tienen el poder suficiente para realizar superproducciones a la altura de los mejores... ¿Tú que opinas?

SIGUEN MANDANDO EN HARDWARE

Tus raíces atléticas te pierden, David. Claro que es cierto que el software que viene de Japón ha perdido muchísima comba en los últimos años. Salvo casos residuales (el Team ICO, por ejemplo), ya no marcan la agenda del sector en detrimento de otros estudios. Pero a nivel mundial, Japón ha sido un actor principal en un mercado que siempre estuvo fragmentado. No dejes que una derrota te frustre la temporada entera, mira más allá de los primeros árboles del bosque.

Japón lo sigue partiendo en lo que a desarrollo de hardware se refiere. Sí, Xbox está pisando fuerte (y mucho), pero lo hace sobre las bases de lo que en estos años han ido construyendo dos compañías que, a pesar de algún desliz, han tenido una trayectoria implacable. Nintendo, la compañía eterna, ha estado siempre al pie del cañón con la innovación por bandera. Lo que ellos inventan, los demás lo copian. Sony, por su parte, ha puesto la potencia técnica. Te recuerdo que PlayStation 2 sigue siendo a estas alturas la consola más vendida de la historia.

¿Qué más da que los nipones ya no hagan buenos juegos? Que sigan haciendo buenas máquinas. Siempre habrá algún zumbado en su cuarto capaz de exprimirles todo el potencial. Y nosotros los disfrutaremos.

EN SOFTWARE, NADA QUE HACER

Jaume, creo que últimamente no riges, tienes que dejar de perrear y mantener la mente activa. En hardware hay competencia por supuesto, pero ahí se queda y cada vez menos. El trozo de pastel de Microsoft cada vez es mayor, Sony solo supera a los de Steve Ballmer en Japón y Nintendo...bueno, es otro mercado totalmente diferente y, aunque las ventas sean brutales, no están a la vanguardia ni tecnológicamente ni en desarrollo y ya, con la llegada de Kinect, tampoco en ideas.

Y los datos ahí están. Los grandes juegos, los que más venden entre el público habituado a jugar, los que más avanzados están en tecnología y, en general, los más reconocidos, se hacen en occidente. Pongamos nombres: *Gears of War, Call of Duty, Starcraft, Red Dead o FIFA*. Muchas de las grandes sagas que llevan años triunfando fuera de las fronteras de Japón, como *Final Fantasy* o *Pro Evolution Soccer*, están de capa caída, e incluso la mayoría de grandes juegos exclusivos de Sony, japonesa, se hacen fuera de su país, como *Killzone, Uncharted, Heavy Rain o God of War*. Para colmo, hasta los creativos se están marchando del país (los últimos, Shinji Mikami y Keiji Inafune).

Obviamente les quedan maestros como Miyamoto, que es el mejor, pero están perdiendo mucho terreno en todo, y no parece que tengan fácil regresar a la vanguardia.

El hardware

"Japón lo sigue partiendo en el desarrollo de hardware, los demás triunfan, pero sobre la base impusieron Nintendo y Sony"

El software

"Solo hay que hacer un repaso de los grandes lanzamientos del último año para darte cuenta de que sus juegos cada vez son menos potentes"

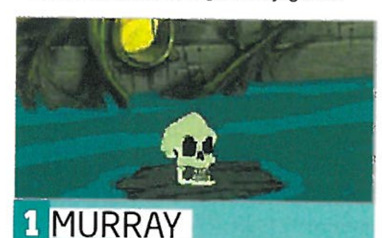






TOP5

Aquí tenéis algunos de los personajes secundarios más queridos y recordados de la historia por la mayoría de jugones.



1 MURRAY

LA CALAVERA PARLANTE

La diabólica calavera solo aparece en *La Maldición de Monkey Island* pero su ayuda es fundamental para pasar las pruebas de los piratas en el interior del manatí gigante. Solo por las risas que te hechas a su costa se merece la primera posición.

2 JOKER

EL PILOTO DE CRISTAL

El magnífico piloto de la nave Normandia de *Mass Effect* sufre una enfermedad que hace de sus huesos prácticamente cristal. Aunque es poco sociable y fanfarrón, es el más carismático de la tripulación.



3 OTACON

DISEÑADOR DE MG REX

Gran fan del anime japonés, su nombre real es Dr. Hal Emmerich y durante la saga *Metal Gear* cumple la función de ayudante a distancia de Solid Snake. Inventor del camuflaje óptico y cofundador del grupo anti-Metal Gear 'Philanthrophy'.

4 ROMAN BELLIC

CAUSANTE DE PROBLEMAS

Mentiroso juerguista y mujeriego. Casi todos los conflictos que tiene que resolver su primo Niko son por su culpa. Aún así es de los pocos personajes con buen corazón, por lo que resulta difícil no cogerle cariño.

5 NAVI

AMIGA Y GUÍA DE LINK

El hada personal de Link tan solo aparece en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y en el manga *Majora's Mask* pero sus obvios consejos de voz enlatada son inolvidables.



DANCE CENTRAL AÑADE TEMAS DESCARGABLES

El reciente título de Harmonix para Kinect cuenta con canciones extra para su descarga desde el primer día: *Because of You* de Ne-Yo, *Temperature* de Sean Paul y *I Got You Dancing* de Lady Sovereign.



RAIDEN EN AC: LA HERMANDAD

Si completas todas las misiones del entrenamiento virtual del Animus puedes desbloquear al popular ninja de la franquicia *Metal Gear* como personaje jugable.

GAMERLAND

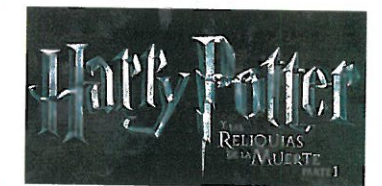
MARCA PLAYER, PRESENTE EN BILBAO

Hace varios días se celebró en Bilbao la primera edición de Gamerland, feria internacional de videojuegos e innovación. No se trata de un proyecto nuevo a pesar de presentarse por primera vez con este nombre, ya el año pasado se celebró bajo el nombre de FIVED en la ciudad de Córdoba. En aquella ocasión el éxito de público fue más que notable, lo que auguraba un futuro prometedor para este evento.
De esta prometedora manera se presentó la feria, celebrado entre el 29 de octubre y el 1 de noviembre en el Bilbao Exhibition Centre. Un espectacular escenario en el que se dieron cita algunas de las distribuidoras más importantes del país (Microsoft, Sony, Nintendo...) y donde se pudo disfrutar de algunos de los próximos y más recientes lanzamientos. Entre las actividades organizadas se pudieron encontrar diversos torneos, concursos, múltiples conferencias y algunas interesantes mesas de debate sobre el futuro de los videojuegos. Esto no es más que una pequeña parte de lo ofrecido por la organización del evento, que incluso ofrecía la posibilidad de asistir a conciertos o participar en torneos de póker real y laser tag. En cuanto a las presencias más destacadas, hay que resaltar a Kinect como gran rey del evento, gracias al stand que Microsoft colocó en la zona principal del pabellón en el que también es tuvieron *Halo Reach* y *Fable III*. Tampoco nos podemos olvidar del protagonismo de los grandes lanzamientos de PS3, con *Killzone 3* y *Gran Turismo 5* a la cabeza. Por último, el reciente *F1 2010* también contó con una presencia destacada, con varias unidades que permitían a los asistentes ponerse a los mandos de un Fórmula 1 virtual. La reciente expansión zombi de *Red Dead Redemption* o varios juegos de Square Enix también aparecieron, entre muchos más. En cuanto a la asistencia, hemos de decir que aún a pesar de rozar un gran nivel, no se han alcanzado niveles espectaculares, aunque a medida que pasaron los días aumentó, logrando al final alcanzar un buen nivel. En resumidas cuentas, un evento serio y muy completo que ha tenido en el reciente Gamefest a su mayor enemigo. La lucha entre ambos eventos promete ser encarnizada en los próximos años.



Apaga la consola

CINE YA EN TU SALA



HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE

La saga de novelas fantásticas de J.K. Rowling llega a su fin dividida en dos partes. Harry deberá destruir los Horrocruxes restantes y acabar así con el temible mago oscuro Lord Voldemort.

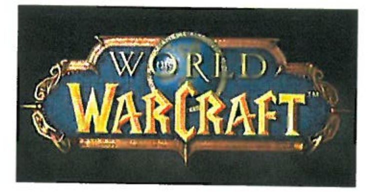
CINE 3 DE DICIEMBRE



NARNIA: LA TRAVESÍA DEL VIAJERO DEL ALBA

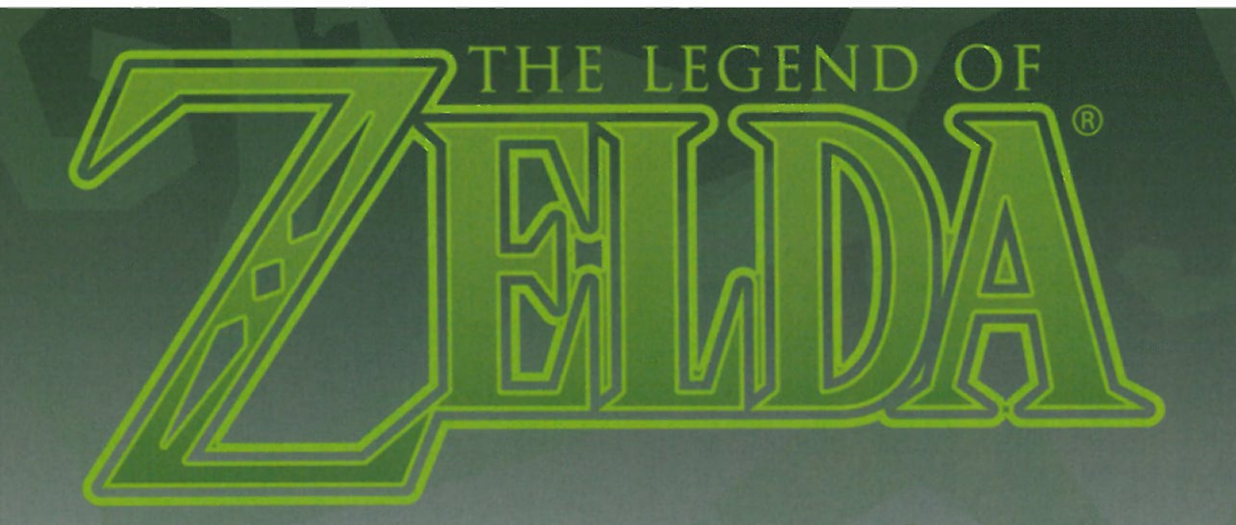
Tercera película de la heptalogía de libros infantiles creada por C.S. Lewis. Edmund, Lucy Pevensie y su primo Eustace Scrubb escoltan al príncipe Caspian en busca de los siete señores perdidos de Narnia.

CÓMIC YA A LA VENTA



WOW: ARMAGGEDON

Cuarta entrega de la saga. Un atentado contra la vida de Med'an es el motivo para la formación de un nuevo consejo de Tirisfal. Mientras Med'an, Valeera y Maraad viajan hasta Kharazhan para dialogar con la sombra del padre de Med'am, Garona.



La Nintendo 3DS y las barras de pan bajo el brazo

by Toño

Dicen las sagradas escrituras del marketing que desde tiempos inmemoriales cada consola que llega al mercado viene abrazada a un trozo de pan que saciará el hambre de sus compradores. Y Miyamoto gritó, "dadle un Zelda o un Mario a todo aquel que vaya a la tienda a por una Nintendo, pues en ellos hallarán el opio que se les niega en los otros". Por ello cuando se puso a la venta la Nintendo DS fue un remake de Super Mario 64 el abanderado. Siguiendo los textos sagrados, cuando se puso a la venta Wii, fue Zelda el portador de la luz que iluminaba un más que mediocre catálogo. Y como no hay dos sin tres, y Nintendo no quiere seguir el estrepitoso camino del lanzamiento de PS3, que llegó al mercado sin padrinos digitales (ni grandes turismos, ni Killzones, ni Metal Gears) y estuvo más de un año comiéndose los mocos en las tiendas, la futura Nintendo 3DS volverá a tirar del carisma de Link para atraer a los nostálgicos en uno de los remakes más esperados de la historia del mundo mundial, el de Ocarina of Time.

El concepto de remake, entendido como la revisión y actualización de una obra "antigua" para adaptarla a los gustos y necesidades modernos parece encajar a la perfección en la ligera actualización gráfica, en la capa de chapa y pintura tridimensional y la inevitable adaptación al control táctil que sufrirá Link en su próxima aparición. Pero que nadie piense que el rubio de Hyrule será el único que volverá remasterizado en la nueva consola tridimensional: Star Fox 64 o MGS: Snake Eater 3D cumplirán su vaselínica función de lubricar la maquinaria de las ventas. Y si hablamos ya no de los refritos, sino de las sempiternas secuelas la lista ocuparía toda esta columna: Sonic, Bomberman, Megaman, Resident Evil, Street Fighter, PacMan, Ridge Racer y un largo etcétera de títulos que nos acompañan, queramos o no, a lo largo de generaciones de consolas, como un lunar en la punta de la nariz, como una verruga en la mejilla de la que no nos podemos deshacer ni con nitrato de plata.

Algo me huele raro en todo esto. Todo la innovación que Nintendo ha sido capaz de demostrar desarrollando hardware parece no servir a la hora de crear software. Y aunque joyitas como Super Mario Galaxy me quitan, en parte, la razón, estamos lejos, muy lejos, de eliminar ese olor a naftalina que nos acompaña en cada partida.

Things have changed

by Cristian

Red Dead Redemption. Heavy Rain. Mass Effect 2. Qué 2010, señor@s, qué 2010. Casi parece una insolencia, un acto de gula, mirar al futuro con los videojuegos que están atiborando las estanterías de los comercios. Pero ahí, agazapado, presumiblemente aguardando la campaña navideña los primeros meses del 2011, está - o dicen que está, al menos - el próximo Zelda: Skyward Sword.

El próximo Zelda. Casi nada. Palabras mayores para la Industria que el próximo episodio de una saga tan mítica esté por salir en breve. Una franquicia que, no obstante, vivió su apogeo hace un par de generaciones, a pesar de que su legión de fans, entre los que me incluyo, aguardamos impacientemente un juego que emule las virtudes del apoteósico A Link to the past o un flamante Ocarina of Time que devuelva a Link a su sitio.

En estos tiempos en los que la Wii parece desinflarse en las listas de ventas, un videojuego old school no parece, a priori, la mejor forma de revitalizarlas, sino un peaje para evitar que los fans acérrimos de la Gran N miren a otro lado y se olviden que Nintendo también tiene juegos hardcore. Eso, en el seno de una compañía que, seguro, está trabajando al 200% para conseguir un producto que también acapare todo el interés durante los próximos años, parece un acto de generosidad de esos que ya no quedan . Porque Zelda: Skyward Sword venderá, pero al lado de los CoD: Black Ops o Red Dead Redemption quedará retratado. Por desgracia. People are crazy and times are strange....

Porque un videojuego como Zelda ya poco parece que pueda hacer para llamar la atención de los jóvenes ansiosos de Sandboxes, de FPS hiper realistas en los que le puedas meter por las posaderas un misil al dictador de turno, incluso de los que alucinan con los puzzles del Profesor Layton. Porque las campañas de hype han evolucionado hasta convertirse en algo tan viral que no te das ni cuenta que te están programando para desear el enésimo clon de turno. Porque los gustos del mercado parecen haber evolucionado del Potaje a la Hamburguesa. Y cosas como un Zelda, y más uno que parece tan calcado a su antecesor, que parece falto de la magia e innovación con las que Shigeru nos sorprend(ía) juego a juego, que se intenta vender con un vanal e insustancial "Tendrá los mejores gráficos de la Wii"... Corta el rollo. Será que me estaré haciendo mayor. Será. I used to care, but things have changed.



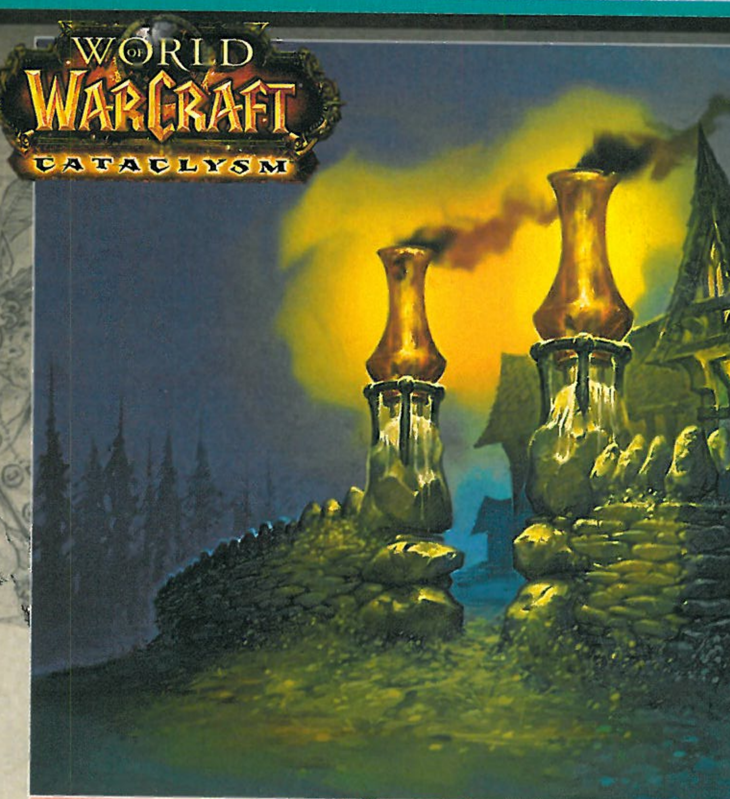
WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

GREG STREET: "TODO AZEROTH HA CAMBIADO"

A un mes de su lanzamiento, hablamos con Greg 'Ghostcrawler' Street sobre su desarrollo.



■ Por Duardo



Conocido como 'Ghostcrawler' (reptador fantasma) en los foros de noticias, Greg Street es el Diseñador Jefe de Sistemas de *Cataclysm*. De sus tiempos en Ensemble Studios, a cargo de la saga *Age of Empires* le viene también el sobrenombre de 'Deathshrimp' (gamba de la muerte). ¿Alguna fijación acuática de un hombre que empezó su vida profesional como biólogo marino?

Greg Street: (Risas). Sí, lo cierto es que yo antes era oceanógrafo y tenía cierta fijación con los cangrejos. Después, durante mis 10 años en Ensemble Studios, ¡mantuve esa obsesión!

MMO Player: La primera pregunta es clara... ¡Qué sorpresa! ¡*Cataclysm* para primeros de diciembre! Se le esperaba para enero ¿a qué ha sido debido?

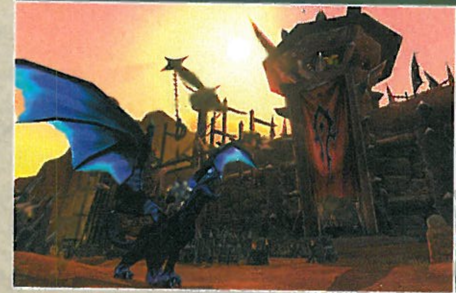
G.S.: Honestamente, no sabíamos cuándo estaría todo arreglado. Trabajábamos sobre la estabilidad del sistema, intentando corregir todos aquellos problemas que se iban encontrando. Teníamos la idea de llegar con el juego terminado a las vacaciones de Navidad y, al final, se ha podido.

M.P.: ¿Qué tal ha funcionado el periodo de beta?

G.S.: Pues lo cierto es que gracias al funcionamiento tan bueno de la beta se puede decir que el juego ha llegado tan pronto. La comunidad realmente ha ayudado a perfeccionar y corregir *Cataclysm*. Hemos hecho muchos cambios en muchos aspectos, desde personajes hasta reajustes en categorías, etc. Siempre gracias a los acertados comentarios de los participantes en la beta.

M.P.: ¿Qué tipo de aspectos del juego habéis cambiado gracias al feedback

"LA BETA HA SIDO FUNDAMENTAL PARA ENTREGAR UN WOW: CATACLYSM MEJOR ACABADO"







SE PENSÓ EN CAMBIAR el modelo de los Trolls. Al final, les ha podido el sentimentalismo.

ATLÁNTICA, A PUNTO

Aún faltan unas semanas para que se lance oficialmente Atlántica Online, pero su beta abierta ya se ha actualizado. Ya puedes subir de nivel 81 hasta alcanzar nivel 100.

UN DESIERTO PARA RUNES OF MAGIC

El parche 3.0.6 de Runes of Magic ya está disponible y añade una nueva región al juego: el Desierto de Limo. Allí se encuentra la mítica Tumba de Kawak.

CABAL ONLINE EN ESPAÑOL

Gameforge ha lanzado ya la versión en castellano de Cabal Online, el MMORPG que ya cuenta en Europa con más de dos millones de jugadores. Os animamos a probarlo.



BAOBAB, PLANETA PARA NIÑOS

Los españoles de Freedom Factory Studios lanzarán un MMO educativo enfocado al público infantil con muy buena pinta en más de 20 países.
>www.baobabplanet.com

Lo que ofrece

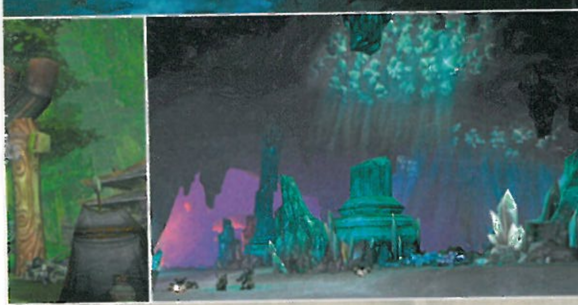
- **Remodelación total de Azeroth:** El despertar del aspecto dragón Alamuerte ha sacudido Azeroth. ¡Vaya suerte! De esta forma, Blizzard ha rediseñado todas las zonas clásicas del juego.
- **Dos nuevas razas y combinaciones:** Los huargen, hombres lobo de Gilneas, para la Alianza y los Goblin, de las Islas Perdidas, para la Horda. Además, se incorporan nuevas combinaciones de raza y clase.
- **Nuevo tope de nivel, 85:** Esto incluye además varias mazmorras y áreas para 'levelear' a gusto.
- **Más profesiones y cambios:** La pesca ha sido remodelada y aparece la nueva profesión secundaria de Arqueología.
- **Mejora gráfica:** Podremos disfrutar de un Azeroth con sombras reales y DirectX11.



¿NUEVAS ARAÑAS? ¿NO HABÍA suficientes en Azeroth? Pues no, son como los suricantos.



LA ESTÉTICA DE LA Horda ha cambiado totalmente, acercándose a lo visto en Warth of the Lich King







de la beta que sean destacables?

G.G.: ¡Uf! Han sido muchos.

M.P.: ¿Hasta cuando estará abierta la beta? ¿Hasta el mismo 7 de diciembre?

G.G.: Realmente no tenemos muy claro cuando cerrará la beta. Hay aspectos que ajustar antes del lanzamiento, cambios de clase, paso del servidor de prueba al general... Unos días antes.

M.P.: Para que se enteren todos, en tres palabras: ¿qué supone *Cataclysm* para el jugador de *WoW* habitual? ¿Y para el recién llegado?

G.G.: Cambio. Todo cambia en Azeroth. Van a encontrar nuevas opciones de diversión por muchas vías diferentes. Nuevas clases, el árbol de talentos cambia, las profesiones. Todo ha cambiado. ■



NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

CRIPTIC ANUNCIA NEVERWINTER

Cryptic Studios (City of Heroes, Champions Online y Star Trek Online) ha anunciado Neverwinter un nuevo MMO cooperativo basado en D&D.

> www.playneverwinter.com



DC UNIVERSE EN 2011 EN PS3

La versión para Playstation 3 del MMO DC Universe Online se lanzará al mercado a principios del año que viene. Los jugadores de consola convivirán con los de PC.

> www.dcuniverseonline.com



CHAMPIONS ONLINE, GRATIS EN 2011

Criptic Studios ha anunciado que durante todo el primer cuarto de 2011 (de enero a marzo) la descarga de Champios Online será completamente gratuita y no tendrá cuotas.

FISTS OF FU

ROL ONLINE CON ESPÍRITU ARCADE

Un juego genial que mezcla el scroll horizontal y un típico juego de acción arcade con todo lo bueno de los MMORPG.

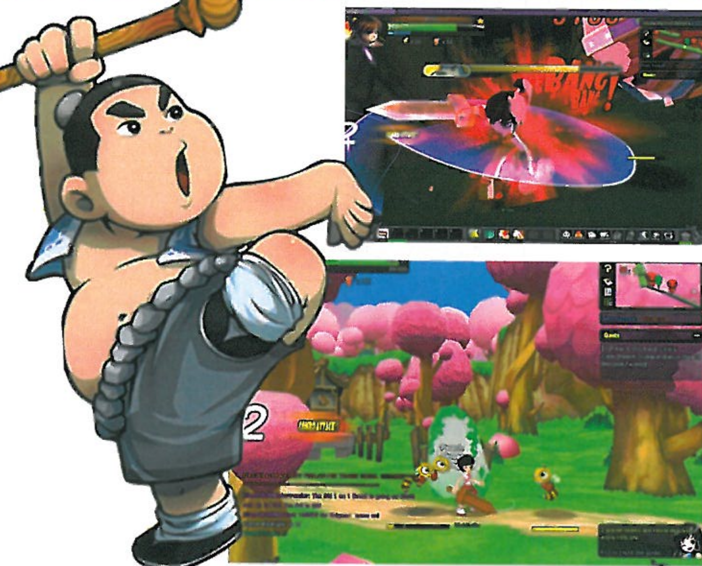
Están comenzando a proliferar los MMO's de jugabilidad arcade y *Fists of Fu*, un juego del que ya os habíamos hablado en alguna ocasión, es uno de los mejores ejemplos. Acabada ya su fase de beta abierta, el título lleva unas semanas con todas sus funcionalidades 'en el aire'.

Fists of Fu es un MMORPG que funciona con la típica modalidad free-to-play, es decir, puedes descargarlo y jugarlo sin pagar un euro, aunque siempre tienes la posibilidad de gastar algo de dinero en adquirir mejoras, objetos virtuales, etc. Hasta aquí todo parece más o menos convencional, pero lo que diferencia a este juego de los típicos de su género es que *Fists of Fu* es un videojuego completamente arcade, con escenarios en 2D y con niveles (instancias) que se recorren con el típico scroll horizontal, como si de una máquina recreativa de los 90 se tratara.

Por lo demás todo es igual que cualquier otro juego de rol online: tienes que crear a tu héroe, incrementar su nivel y habilidades e ir completando misiones y adquiriendo mejores objetos, armas y recompensas. Puedes jugar las misiones en grupo, participar en eventos PvP... Divertido y con un diseño genial.

> http://fistsoffu.outspark.com





¡NOS GUSTA!



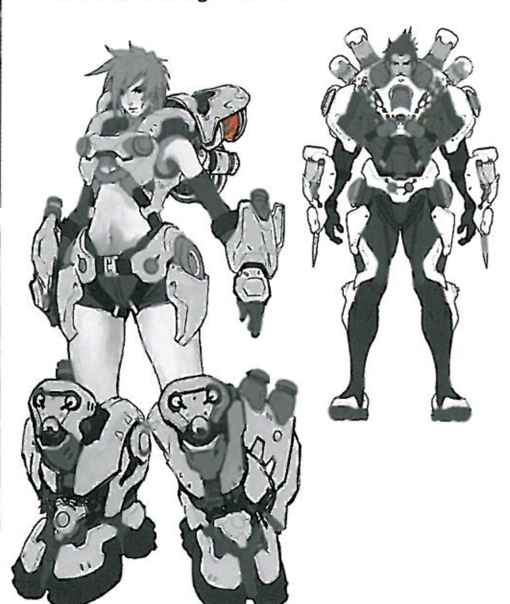
Firefall

DISPAROS POR EQUIPOS

Queremos llamar vuestra atención para que se la prestéis toda a *Firefall*, un impresionante shooter online que está desarrollando Red 5 Studios. El juego se desarrollará en un enorme mundo persistente en el cual podremos enrolarnos y protagonizar enormes combates por equipos, mientras compiten en pantalla cientos de jugadores de todo el planeta.

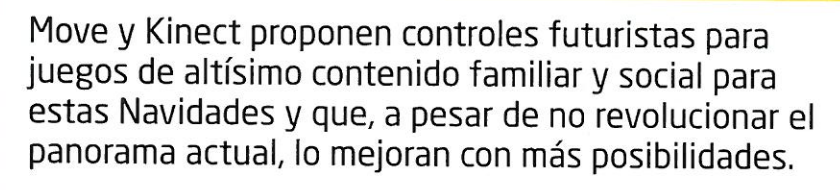
Firefall se desarrolla en una futura tierra donde la humanidad está siendo diezmada por 'The Chosen', una raza de extraterrestres muy hostil. Armas y habilidades personalizables, vehículos, propulsores, PvP, torneos... y todo gratis (no tendrá suscripción). Un juego que pinta muy bien y del que ya puedes ver imágenes o vídeos en su web.

> www.firefallthegame.com





PS3 Y 360 QUIEREN EL TRONO DE WII



Move y Kinect proponen controles futuristas para juegos de altísimo contenido familiar y social para estas Navidades y que, a pesar de no revolucionar el panorama actual, lo mejoran con más posibilidades.

Ha llegado el movimiento a todas las casas. Aquellos que nunca cayeron en la moda de la Wii por fin tienen la oportunidad de levantarse del sofá para jugar y disfrutar de muchas de las nuevas propuestas que Sony y Microsoft han preparado para esta Navidad. Sin lugar a dudas la Navidad más social de todos los tiempos con una Wii en claro retroceso y sus dos contrincantes en las tiendas, Sony y Microsoft, dispuestas a todo para arañar un puñado de esos jugadores ocasionales que tanta gloria han dado a Nintendo y que puede que con Move y Kinect se pasen a las nuevas consolas.

Por qué cambiar

Move y Kinect son dos tecnologías muy diferentes que, al final, ofrecen una experiencia de juego similar. Sí es cierto que Move vendría a ser un concepto más parecido al de Wii, pero con la ventaja de la alta definición en los gráficos y un sistema de control mucho más preciso gracias a la tecnología con la que cuenta. Kinect viene a ser el siguiente paso, el auténtico cambio, el futuro. En pocas palabras, Microsoft lo resume en que el jugador se convierte en el mando. No hacen falta periféricos y todo lo que ocurra en pantalla habrá sido transmitido al juego a través de gestos. Sin lugar a dudas, ponerse frente al televisor a saltar, disparar y agitar los brazos, como hacíamos como la Wii de Nintendo, se ha quedado corto. Tanto Sony como Microsoft han incorporado sistemas de reconocimiento de la voz, algo que Nintendo no incorpora en su consola (sí lo hace la portátil DS). A través de este se podrán dar órdenes o simultanear acciones, por ejemplo.

Pero lo mejor que ofrecen tanto Move como Kinect son aquellas excepcionales experiencias de juego en familia o con amigos que en Nintendo se quedaban muchas veces muy cortas en los aspectos técnicos. Tanto PS3 como Xbox 360 están a años luz en el apartado gráfico y el acabado de los juegos que ya se han presentado y han visto la luz dan fe de la diferencia entre dispositivos. La conexión a Internet y los sistemas de juego online son otros grandes aliados de Kinect y Move ya que la consola de Nintendo cuenta con un modelo de juego online muy conservador y lleno de restricciones tanto para los desarrolladores como para los jugadores.

La pregunta ahora es si merece la pena invertir en Kinect y Move. Sí, si quieres evolucionar. Si quieres vivir las nuevas experiencias de juego que se ofrecen. Estamos seguros de que esta primera remesa viene cargada de tópicos, de fallos y de juegos más o menos previsibles. Estamos deseando ver cómo los desarrolladores sacan el máximo partido a dos tecnologías que si no vienen a revolucionar los hogares, sí que los trasladan al futuro. ■

Las escandalosas cifras de Wii

El mercado reventó en 2006 con la salida de Wii. Las ventas de la consola de Nintendo se dispararon hasta alcanzar los 70,5 millones de unidades (sólo en España se han vendido 2,3 millones de Wii). Todo el mundo quería la Wii y se convirtió en la consola que querían todos los miembros de la familia. Muchos de los juegos de Wii iban dirigidos a un público mucho más heterogéneo que los de ninguna otra consola en ese momento. De hecho, el título con mayor cifra de ventas es *Wii Sports* (65,81 millones de unidades), un título de ambientación deportiva en el que diferentes jugadores competían en pruebas multijugador clásicas de los party-games y cuya secuela ha vendido 19,08 millones de unidades. Le siguen *Wii Play* (otro party-game) con 27,88 millones, *Mario Kart* con 23,14 millones, y *Wii Fit* (claramente orientado al público femenido) con 22,62 millones.



COMPARATIVA DE LOS DIFERENTES SISTEMAS DE CONTROL CON SENSORES DE MOVIMIENTO DE NINTENDO, SONY Y MICROSOFT

	Nintendo Wii	PlayStation Move	Xbox 360 Kinect
VIDEO CÁMARA	No tiene. No tiene, por lo tanto, posibilidad de videochat, ni de captura de movimientos. En algún momento los directivos de Nintendo han insinuado que la opción de contar con una cámara que reconociese movimientos estaba en su proyecto inicial. El año pasado, Ubisoft introdujo en el mercado *Your Shape*, un juego de fitness que incluía una webcam USB que hacía tracking corporal. Ninguna otra compañía parece haberse interesado por la tecnología.	Es la ya conocida Playstation Eye, la videocámara de Playstation 3. De hecho, la antecesora de esta cámara, la famosa Eye Toy de PS2, ya se utilizaba, por sí sola, como detector de movimientos en la pasada generación. Tiene una resolución 4 veces mayor que aquella. Frame Rate más rápido para ganar en suavidad de movimientos (120 frames por segundo a una resolución de 320×240 y 60 frames por segundo a 640×480). Dos niveles de zoom para primeros planos y planos más generales.	Dos cámaras captan nuestros movimientos simultáneamente. La primera capta el mapa de profundidad de la habitación y la segunda se ocupa de los movimientos de nuestro cuerpo. No se trata de lentes al estilo teléfono móvil, sino similares a una webcam, con autofocus y un mayor tamaño. Su resolución no está completamente acotada, aunque Microsoft mantiene que tienen una resolución de 320x240 para la de rayos infrarojos y de 640x480 para la de vídeo. A esto habría que añadirle el transmisor de infrarojos izquierdo.
CONTROL, CONTROL POR VOZ Y ACCESORIOS	Un mando con detección de movimiento en dos ejes y un giroscopio para la rotación. Cuenta con un sensor óptico para determinar dónde está el wiimote apuntando a una barra sensor que se coloca frente al jugador. También tiene un D-Pad y botones. Nintendo lanzó el accesorio Motion Plus que incluía tres nuevos sensores que aportan mucha mayor precisión.	El mando de Playstation Move combina un acelerómetro de tres ejes y un giroscopio de tres ejes con unos LEDs de colores encerrados en una esfera, que son detectados por la cámara Playstation Eye. Usa la conexión inalámbrica Bluetooth 2.0 y una batería de ion de litio, que se carga mediante un puerto USB Mini-B. Tiene botones y un gatillo analógico.	Nuestro cuerpo es el único sistema de control que necesitamos. Los movimientos de nuestro cuerpo se pasan directamente al juego.
	La Wii no tiene micrófono de serie, ni ningún tipo de tecnología de reconocimiento de voz. Sin embargo, existen juegos que sí la utilizan a través de un micrófono adicional que tenemos que comprar. Nintendo también introdujo el WiiSpeak, un micrófono de sobremesa que permite utilizar un sistema de chat de voz.	La cámara Playstation Eye incorpora un sofisticado micrófono con capacidad para reducir el ruido de fondo y prestar mayor atención a la voz hablada para asegurar un correcto reconocimiento de la misma. En muchos de los juegos anteriores a Move y en los actuales se incorporan funciones de interacción/reconocimiento de la voz.	Incluye cuatro micrófonos incorporados en la cámara. Tres están situados en el lado derecho y uno en el izquierdo, todos orientados hacia abajo. En la actualidad, el control por voz está desactivado en Europa, aunque se espera que a partir de primavera podamos controlar diversas funciones a 'grito pelao'.
	Existen decenas de accesorios de plástico en los que se coloca el mando, pero normalmente no tienen mayor utilidad. La Balance Board es una tabla sobre la que el jugador se sube y que es capaz de determinar la presión que se ejerce sobre ella.	El mando de Playstation Move puede combinarse con el Navigation Controller. Este es muy parecido al Nunchuck de Wii. Tiene las funciones principales del lado izquierdo de los mandos inalámbricos, como los botones L1, L2 y L3. Puede sustituirse por el Dualshock 3.	No es necesario ningún accesorio para poder disfrutar de las funciones de este peculiar periférico. Tanto es así que permite que dos jugadores jueguen al mismo tiempo sin tener que realizar ningún tipo de desembolso extra. Lo que sí hay que tener en cuenta es que requiere de un espacio 'extra' para su correcto funcionamiento. Necesitaremos un mínimo de 1.8 metros entre nosotros y la cámara para jugar, yéndose esta marca hasta los 2.5 metros para poder jugar dos personas simultáneamente.
COMPATIBILIDAD	Las diferentes versiones de la Wii admiten tanto el Wiimote como el adicional Wii Motion Plus o la Balance Board. Por supuesto, ninguna consola anterior de Nintendo es compatible con la tecnología de la Wii.	Cualquier modelo de Playstation 3 es compatible con Playstation Move, tan sólo requiere de una actualización, que se realiza mediante un DVD incluido o a través de la conexión a Internet.	Kinect es compatible con todas las Xbox 360 que hay en el mercado. Sin embargo, solo en los modelos Slim se incluye el puerto de conexión Kinect, que permite que el accesorio tome energía de la red eléctrica. En el resto de máquinas tendremos que enchufarlo a la red.
EXPERIENCIA DE JUEGO	Las 70,5 millones de Wii vendidas son suficiente argumento para garantizar que es una experiencia de juego única. También es cierto que muchos desarrolladores han infrautilizado y saturado la plataforma.	La precisión de los movimientos de la mano, muñeca y codo es extraordinaria, una experiencia muy por encima de lo que ya ofrecía Wii. Los juegos comienzan a aprovecharla al máximo.	Una propuesta que nos mete completamente en los juegos permitiéndonos interactuar como nunca con lo que sucede al otro lado de la pantalla. Todavía le queda por mejorar, pero las posibilidades son casi infinitas.
PRECIO	Precio estándar: 199,95 € Pack 25 Aniversario Mario: 199,95 € Pack Wii Negra+ *Wii Sports*: 199,95 € Pack *Wii Sports*: 199,95 € Adaptador Wii Motion Plus: 14,95 € Wiimote + Wii Motion Plus + Nunchuk: 39,95 € Wii Remote Plus: 54,95 €	PlayStation Move: 39,99 € Navigation Controller: 29,99 € Pack PlayStation Move: mando + PlayStation Eye + *Sports Champions*: 99,99 € PlayStation Move + PlayStation Eye: 59,99 € Pack PS3 Move + *Sports Champion*: 399,99 € Estación de carga PS Move: 29,99 €	149.99€ es el precio de Kinect, incluyendo además *Kinect Adventures* en el pack para poder disfrutar desde el primer segundo sin tener que realizar un mayor desembolso. También podemos adquirirlo junto a una Xbox 360 por 299.99€, con el modelo 4 GB de memoria o 399.99€ con el de 250GB.

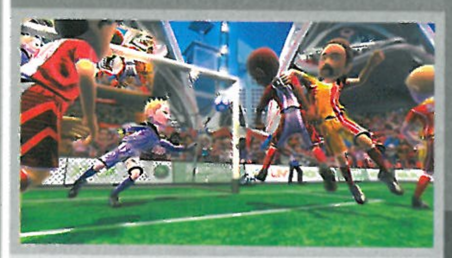
TODOS LOS JUEGOS DE KINECT

Dance Central



El título más llamativo de la línea inicial de lanzamiento para Kinect nos pone en la piel de un bailarín, proponiéndonos realizar distintas coreografías creadas por expertos en el baile.
El seguimiento de todo nuestro cuerpo nos permitirá poder plasmar todo tipo de rutinas y movimientos sin más limitación que nuestras propias habilidades rítmicas. Sin lugar a dudas lo mejor de Kinect en estos, sus primeros meses de vida.

Kinect Sports



Si Wii debutó con un título deportivo que nos hacía participar en diversas categorías, Kinect no podía ser menos. Por eso, los magos de Rare han desarrollado esta interesante propuesta. Seis deportes (tenis de mesa, fútbol, voley playa, bolos, atletismo y ping-pong) orientados al juego con amigos, bien a través de Xbox Live o en vivo y en directo en nuestro propio salón.

Your Shape Fitness



Uno de los nuevos filones serán los títulos que nos propongan mejorar nuestra salud y forma física a través de una serie de actividades. El primero en llegar es este *Your Shape Fitness*, que incluye una amplia variedad de actividades que van desde el tai-chi al combate, pasando por toda una suerte de minijuegos. Todo un ejemplo que a buen seguro será imitado en los próximos meses para Kinect. Contraindicado para todos aquellos que se niegan a dejar el sofá.

DANCE CENTRAL / HARMONIX / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 12+

El título más potente de Kinect tiene en su diseño su mayor arma. A su innovador sistema de juego hay que añadirle una serie de aciertos clave. Nos referimos a detalles como la variada selección de temas o el gran trabajo en el reconocimiento de nuestros movimientos. Sin embargo, tiene puntos mejorables, como son presentar una mayor variedad de modos de juego y un modo multijugador más sólido.

Nota **9.0**

KINECTIMALS / FRONTIER DEV. / 49.95€ / 1 JUGADOR / PEGI: 3+

Una de las estrellas de Kinect es este simulador de mascotas para Xbox 360 que cuenta con una sorprendente variedad de minijuegos y un reconocimiento de nuestros gestos digno de mención. Aunque algo limitado en su desarrollo, se le puede perdonar esta situación por estar orientado a los más jóvenes de la casa, que sin duda aprovecharán su capacidad para entretener.

Nota **8.1**

KINECT SPORTS / RARE / 49.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 12+

Nintendo puso de moda eso de lanzar un título de deportes "activo" con las nuevas posibilidades de captación de movimiento. Por eso existe este *Kinect Sports*, un título demasiado orientado al multijugador que deja la experiencia en solitario algo desangelada. Este es su único gran fallo, puesto que la variedad de pruebas y deportes y la calidad en la captación de nuestro movimiento son buenas.

Nota **8.0**

SONIC FREE RIDERS / SEGA / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

Quizá la sorpresa más grata de Kinect en este inicio de su andadura. *Free Riders* demuestra gran solvencia en todos sus aspectos, con una durabilidad destacable (hay decenas de elementos a desbloquear), un aspecto técnico a la altura de las circunstancias y opciones multijugador por encima de la media. Su sistema de control es algo complejo, pero este es un error perdonable.

Nota **8.0**

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED / UBI / 39.95€ / 1 JUGADOR / PEGI: 3+

Se hace difícil analizar un título de este tipo, teniendo en cuenta que se trata casi más de una herramienta que de un juego propiamente dicho. El mayor punto a su favor es que hace imposible que engañemos a la máquina siguiendo todo nuestro cuerpo en las rutinas. Por desgracia la fidelidad del reconocimiento de movimientos depende de la ropa que llevemos y el online no está aprovechado.

Nota **7.6**

DANCE DANCE EVOLUTION / KONAMI / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

El rival de *Dance Central* presenta una propuesta diferente, más orientada al J-pop que a la música internacional. Interesante y muy completo, aunque con una limitada selección musical.

8.0

KINECT ADVENTURES / MGS / 0€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

El título incluido en el pack de Kinect nos propone una serie de minijuegos aptos para todo tipo de públicos. Una buena demostración de posibilidades, pero no acaba de destacar en ningún aspecto.

6.8

KINECT JOY RIDE / BIG PARK / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 7+

El inevitable juego al estilo *Mario Kart* no se ha hecho esperar, con una propuesta simple y accesible. Su mayor fallo es la poca precisión al captar los movimientos y una jugabilidad algo limitada.

7.0

CROSSBOARD 7 / CAPCOM / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 7+

Una propuesta que nos sube a una tabla en siete entornos diferentes. No está mal realizado, no tiene grandes fallos, pero tampoco logra entretener durante las escasas horas que puede llegar a durar.

6.0

¡Y MUCHO MÁS!

Kinect tiene algo reservado para todo tipo de jugadores, por eso a partir de este mes este periférico copará una parte importante de espacio en nuestras páginas. El mes que viene podréis encontrar más información de: EA SPORTS ACTIVE 2, GAME PARTY: IN MOTION, HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE I, MOTION SPORTS, FIGHTERS UNCAGED, ZUMBA FITNESS....

TODOS LOS JUEGOS DE MOVE

THE FIGHT / SONY / 39.95€ / 2 JUGADORES / PEGI: 16+

The Fight es el juego que más expectativas había creado de todo el catálogo de títulos de Move. Es un juego de luchas callejeras en el que utilizaremos nuestro cuerpo y nuestros puños para dar golpes a diestro y siniestro. Se puede jugar con dos mandos de Move o con uno sólo y el Dualshock 3. Es interesante y divertido pero los movimientos no son demasiado reales y se hace algo frustrante.

Nota




7.0

TIME CRISIS RAZING STORM / NAMCO / 49.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 16+

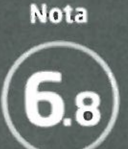
Desde luego, el mando de Move es un mando perfecto para los juegos de disparos sobre raíles. Eso sí, sólo recomendable con el accesorio pistola que lanza Sony, si no es injugable. El nuevo Time crisis es genial y, además, Namco Bandai ha incluido, por el mismo precio, dos juegos completos más en el mismo Blue-Ray: *Deadstorm Pirates* y *Time Crisis 4*.

Nota 7.5

THE SHOOT / SONY / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 12+

La propuesta de disparos de Sony es un juego bastante entretenido en el que tenemos que encarnar a un actor de películas de acción. En los diferentes rodajes dispararemos en pelis del oeste, de acción, de aliens, etc., intentando contentar al director con nuestra actuación. Divertido aunque un tanto infantil y extremadamente sencillo. Requiere el accesorio pistola para ser jugado con comodidad.

Nota

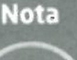


6.8

TV SUPERSTARS / SONY / 39.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 7+

El party Game de Move por excelencia. Hasta cuatro colegas pueden participar en este juego en el que el objetivo es llegar a ser la estrella más popular de la televisión. Para ello podemos participar en decenas de shows televisivos de todo tipo: desde realitys a concursos. Cada jugador pone la cara a su jugador y todos los puzzles y retos multijugador se controlan con el mando Move.

Nota



7.0

SINGSTAR DANCE / SONY / 29.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 12+

Llega el 'bailoteo' a la saga karaoke de Sony. Los mandos de Move han abierto la veda y ahora, además de cantar, podemos seguir diferentes coreografías para cada canción incluida en el juego. Esto permite que hasta cuatro jugadores disfruten de cada tema, dos cantando con los micros de Singstar y otros dos pegándose un baile con un mando de Move cada uno. Super estupendo.

Nota



7.0

EYE PET MOVE EDITION / SONY / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 3+

La simpática mascota virtual no necesita ya de aquella cartulina para interaccionar con ella. Ahora con el mando de Move todo es más fácil y más intuitivo. ¡Es tan adorable!

7.5

HEAVY RAIN MOVE EDITION / SONY / 39.95€ / 1 JUGADOR / PEGI: 18+

Las escenas de este apasionante juego se realizan de manera mucho más realista con el mando de Move, olvidándonos de las combinaciones de botones. Además, incluye contenidos extra que alargan el juego.

8.2

START THE PARTY / SONY / 39.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 3+

Este fue el primer party game que lanzó Sony para su nueva tecnología, pero se nota que está enfocado a los más pequeños de las casa. Es entretenido pero muy, muy sencillo. Para los más peques.

7.0

SPORTS CHAMPIONS / SONY / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 12+

El obligado juego de deportes para Move es realmente variado y entretenido. Cuenta con modalidades especialmente atractivas para el mando de Move, como el tiro con arco o el ping pong.

8.0

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION / CAPCOM / 39.95€ / 1-2 JUGADORES / PEGI: 18+

La versión Gold del aclamado Resident Evil 5 llega con todas las descargas incluidas y más contenido adicional. Además llega con compatibilidad con Move y hay que decir que merece la pena probarlo.

9.0

RACKET SPORTS / UBISOFT / 39.95€ / 1-4 JUGADORES / PEGI: 3+

Tenis, ping-pong, squash, bádminton y tenis de playa. Todos los deportes de raqueta disponibles para dar mandobles con el mando de Move. La pega es que todas las disciplinas parecen la misma.

6.0

OTROS: KUNG FU RIDER [7.8], WORLD CHAMPIONSHIP DARTS [5.0], PRO STROKE GOLF [5.2], RAPALA PBF 2010 [6.2]

The Fight



En este juego de lucha callejero tendremos al actor Dany Trejo (Machete) como entrenador personal. Con él tendremos que ir mejorando nuestras habilidades en el gimnasio y en las sucesivas luchas que irán desbloqueándose. Hazlo bien, porque si no Trejo te pondrá verde.

The Shoot



Hasta dos jugadores pueden competir por ser el mejor actor de escenas de acción de estos particulares estudios. Además de disparar a los objetivos, hay que intentar no fallar ni un tiro para acumular puntos (esto hará que el director se vuelva loco). Además, acumular puntos nos otorga movimientos especiales que podemos descargar haciendo girar el mando de Move, disparando al suelo o fuera de la TV. Estos movimientos especiales pueden hacer que se retarde la acción, para cuando haya demasiados enemigos, lanzar una onda expansiva o disparar una ráfaga de disparos sin control.

Heavy Rain



Es cierto que hay algunos títulos de PS3 que han tenido que actualizarse tras la llegada de Move. Uno de ellos ha sido *Heavy Rain*, la genial aventura psicológica de Quantic Dreams. El juego está plagado de los llamados Quick Time Events, esas escenas cinemáticas que se resuelven bien o mal dependiendo de nuestra habilidad para encadenar secuencias de botones. Ahora imitamos los movimientos de la protagonista con nuestro mando de Move.

Gran reto Halo Reach

Demuestra que eres el que más sabe de HALO, participa en nuestro Reto este mes y el siguiente, y gana fantásticos premios. Si consigues proclamarte vencedor ¡ganarás el gran premio final!

Enviando 1 sólo SMS al 25900* con la palabra clave MP HALO y las letras de cada respuesta a todas las preguntas sin espacios. Ejemplo MP HALO ABCBC

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ENTRA EN JUEGO

1) Responde a las preguntas que ves en la página siguiente y envíalas por sms al 25900. Ejemplo MP HALO ABCBC

2) Si aciertas todas las preguntas de este mes entrarás en el sorteo de: 1 Edición legendaria, 5 juegos HALO Reach y 5 suscripciones Xbox LIVE 12 meses

3) Si este mes no eres el afortunado, ¡puedes volver a participar el mes que viene para ganar más premios!

4) Entre todos los participantes que hayan acertado las preguntas de los dos meses sortearemos un gran premio final: 1 Consola Halo Reach edición especial + 1 suscripción Xbox LIVE 12 meses

Envía **MP HALO** respuestas correctas
(ejemplo: MP HALO **ABCBC**)
al **25900***
o
MP HALO ABCBC SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



ESTA EDICIÓN ESPECIAL TRAERÁ dos controles inalámbricos, una copia del *Halo Reach*, un headset y una consola con dibujos del juego. Otro punto a tener en cuenta, es que trae un código para tener una armadura exclusiva en el modo campaña o multijugador, y un capítulo del Halo Legends.



CONTENIDO DE LA EDICIÓN Incluye el juego en DVD, una armadura especial Élite disponible para el apartado multijugador, documentos y anotaciones de la creadora del programa Spartan, la Doctora Catherine Halsey, una pieza de unas 10 pulgadas que incluirá las figuras de todos los miembros protagonistas del Noble Team, los protagonistas de *Halo Reach*, y un tema de las unidades UNSC así como skins Spartans para el multijugador.



NUEVA ENTREGA DE LA saga del Jefe Maestro, cuyo argumento tiene lugar antes de los hechos ocurridos en *Halo: Combat Evolved*, el primer título de la saga de Bungie.



RETO HALO REACH

● **¿ERES EL QUE más sabe de *Halo*? Demuéstralo enviando un SMS con las respuestas correctas (ejemplo: ABCBC) al 25900 y entrarás en el sorteo de una Edición Legendaria de *Halo Reach*.**

¿QUÉ NÚMERO DE SPARTAN ES EL JEFE MAESTRO?

A) 117
B) 098
C) 11888

¿CÓMO SE APELLIDA EL MILITAR QUE ACOMPAÑA AL JEFE MAESTRO DURANTE LA GRAN GUERRA?

A) CAPITÁN BONES
B) SARGENTO JOHNSON
C) TENIENTE RAMÍREZ

¿CÓMO SE CONOCE AL ALIENÍGENA QUE SE ALÍA CON JEFE MAESTRO?

A) EL INQUISIDOR
B) JUSTICIERO-038
C) BRUTE MAXIMUS

¿EN QUÉ AÑO SE PRODUCE EL PRIMER CONTACTO CON LOS ALIENÍGENAS DEL PACTO?

A) 2525
B) 2552
C) 1999

¿CUAL FUE EL PRIMER JUEGO DEL ESTUDIO CREADOR DE *HALO*?

A) STREET FIGHTER
B) MARATHON
C) GNOP!

EL MES QUE VIENE TENDRÁS UNA NUEVA OPORTUNIDAD DE GANAR UN MONTÓN DE REGALOS CON LA SEGUNDA PARTE DE NUESTRO RETO HALO REACH. ¡NO TE LO PIERDAS!

● **EL BAZAR XBOX LIVE** es un mercado virtual que permite a los usuarios comprar películas, tráilers de juegos, demos de juegos, series televisivas, juegos de la Xbox Original, imágenes de usuarios y temas para al Dashboard. El contenido se compra con Microsoft Points (dinero virtual), estos se pueden adquirir mediante una transacción de tarjeta de crédito, o con tarjetas de prepago que se adquieren en tiendas.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a cómo se solventará la polémica "No es un Castlevania pero es bueno, es bueno pero no es un Castlevania"

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

POLÉMICAS SERBIAS

Hace unas semanas recibí una queja por Twitter de un lector de esta sección que se quejaba insistentemente de mi devoción por repetir temas e insistir en cuestiones por todos sabidas. Al final resulta que era fan de Christopher Nolan, vamos, nada del otro mundo, pero aprovecho para disculparme por anticipado: vamos a volver a hablar de lo mismo. De la misma tontería de siempre y en los mismos términos parciales y absolutos de siempre: que nos dejen disfrutar de los productos de ficción con la intensidad, violencia y desmelene que a nosotros nos dé la gana.

Todo esto viene a cuento de una película, como os imaginaréis: 'A Serbian Film', cuya proyección levantó ampollas entre unos cuantos desgraciados que presumían de no haberla visto para juzgar y que, directamente, fue retirada de la programación del Festival de San Sebastián. Bien, es una película, no un videojuego, pero no os equivoquéis: esto nos afecta. Cuando una persona se ve con la suficiente autoridad moral como para determinar qué puede verse o qué no en términos de ficción, nos afecta. Porque no os tengo que recordar lo cercano que está el caso de *Manhunt 2*. *Splatterhouse*, yo de ti rezaría para que la gente ande distraida con las brutalidades serbias.

'A Serbian Film', por cierto, no es plato de mi gusto: demasiado moralista y presuntuoso para mi paladar. Pero en este caso, no tengo más remedio que repetirme: soy adulto; dejadme que, en términos de ficción, me divierta como me dé la gana.

POLÍTICA DE AUTORES

AUTORES Y ÉXITO ¿ES POSIBLE?

En el cine, la música y los cómics hace tiempo que se asumió: hay gente real creando y plasmando en su obra lo que les gusta e influye. ¿Es posible en los videojuegos?

Parad el carro, que me sé la respuesta. Obviamente, hay una zona de la producción de videojuegos donde se respetan las visiones personales y no comprometidas con el gran público: la zona indie. Pero hablamos de grandes superproducciones, de estudios con docenas de personas: ¿son capaces de generar una visión de autor, de que se respeten aproximaciones personales a lo que ellos entienden que debe ser un videojuego? La respuesta es, en principio, amarga: hace tiempo, Peter Molyneux o Hideo Kojima eran garantía de una visión autoral del mundo interactivo. Hoy son sólo peones de la muy bien engrasada maquinaria del marketing.

La autoría en los videojuegos también ha pasado por tiempos mejores en lo que se refiere a los sellos y las marcas: Sony o Microsoft, por sí mismos, nunca han sido garantía de ninguna constante creativa, pero sí lo fueron en su día Capcom o Sega. Cualquier seguidor de *Sonic* o *Resident Evil* sabe que los nombres son pasto de los tiburones empresariales y las marcas no garantizan nada. Sobreviven pequeñas compañías que resisten envites... una temporada. La llorada Clover Studio tuvo tiempo de crearse un nombre con juegos como *God Hand, Okami* o *Beautiful Joe* antes de su cierre, y su testigo lo ha recogido Platinum Games, que ya nos ha dado unas cuantas alegrías. Shinji Mikami, uno de sus fundadores y creador de la saga *Resident Evil*, ya ha anunciado que se va de Platinum, así que la pregunta vuelve a planear sobre nuestras cabezas: ¿hay futuro para los creadores dentro del mainstream? Puede hacerse: Clover y Platinum lo han demostrado. Ahora solo queda que le demos la razón a los que aguantan, sacando nuestra billetera y apoyando a los juegos arriesgados, comprometidos y diferentes, y no a las secuelas clónicas.

LIMBO

VUELTA A LA ESENCIA BLANQUINEGRA

Una prueba reconfortante de todo lo que decimos ahí arriba: podemos buscarle los tres pies al gato autoral dentro del mainstream, pero lo indie sigue atiborrado de riesgo, humor, originalidad e impacto. La pesadilla expresionista e infanticida de Limbo es la prueba: uno de los mejores juegos de Xbox Live Arcade.



Tantas horas dedicadas al juego de Spider-Man para sacar el traje de la bolsa en la cabeza me hacen replantearme cosas.



OKAMI
Su estilo pictórico causó sensación entre la crítica, y a pesar de las adaptaciones para Wii y DS nunca terminó de conseguir el favor del público.

MAD WORLD
Otra estética radical para Platinum, creadores de *Bayonetta* y el reciente *Vanquish*. Un tebeo de Frank Miller para las masas sedientas de sangre... en Wii.

METAL GEAR SOLID
El paradigma de la autoría dentro del mainstream, aunque Kojima hace tiempo que comenzó a franquiciar la saga a lo loco. Aún así, un hito.

MONDO PÍXEL VOL. 3

AHORA SÍ: EL REGRESO DEL VOLUMEN

Venga, otro castañazo de autobombo. ¡Pero estamos en Mondo Píxel! ¡Dónde, si no, vamos a hablar de la aparición de Mondo Píxel Vol. 3! Se trata del tercer volumen de la colección de libros divulgativos sobre videojuegos, y en esta entrega hablamos de cosas como la doble moral en la industria, la obra de Roberta Williams, las bandas sonoras de *Halo*, la saga *Sonic*, la influencia de la fotografía en los juegos y un larguísimo etcétera. Si quieres asistir a la presentación, es este viernes 19 en Madrid, si quieres comprarlo acude a *www.hardcore-gamer.net* y, en cualquier caso, tienes toda la info que necesitas en *www.mondo-pixel.com*. ■

PELI PARA JUGADORES

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

Ya debéis estar al tanto, pero no nos resistimos a recordarlo una vez más, porque su fracaso en Estados Unidos acongoja lo suyo, y es preciso que salgan a la luz más proyectos como este. 'Scott Pilgrim Contra el Mundo' acaba de estrenarse en salas: inspirado en la colección de cómics del mismo título y dirigida por Edgar Wright ('Zombies Party'), es un festival de homenajes al videojuego clásico, a los beat'em-up y a la estética del píxel. Un must absoluto para el que te recomendamos ir acompañado de tu fiel Game Boy Color. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



DEAD RISING 2 360

MÁS MUERTOS QUE NUNCA
No me está apasionando tanto como la primera entrega, pero las aventuras de un humano contra miles de zombis mantienen el carisma y la violencia a la que estamos acostumbrados.

S. SCRIBBLENAUTS DS

MUCHO MENOS FASCINANTE
Con todo el dolor, esta nueva entrega no está a la altura de su precedente. Puzzles menos inspirados y problemas con la interpretación de las palabras.



DEAD NATION PSN

OTRO SMASH TV CON ZOMBIS
Y nada que objetar a eso, obviamente: gloriosos efectos HD de explosiones y gore, sencillez milimétrica y objetivos clarísimos. Es más de lo mismo, pero nos gusta.

LABYRINTH COMM. 64

No, en serio. Uno de los juegos más obtusos, áridos y complicados que recuerdo, pero que mi devoción por la película de Jim Henson me obliga a revisitar a menudo.

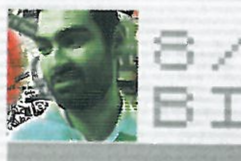
C. CLIMBER PC

Pongo a todo lo sagrado por testigo: no vuelvo a recomendar un juego de Adult Swim. De verdad. Juégalo en *www.games.adultswim.com/corporate-climber-adventure-online-game.html*

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



8/16 BITS

VUELTAS AL HOCKEY Y EL MACHETE

Preparando una exposición de ilustraciones hechas por dibujantes de cómic basadas en iconos clásicos de los videojuegos me detengo fascinado en esa reformulación del personaje de Jason, de 'Viernes 13', que supuso *Splatterhouse*, con su héroe fornido y ataviado con una máscara de hockey. Pero redibujado en esta ilustración por el tembloroso y preciso trazo de Paco Alcázar, el juego deja de recordar a su referente original y se revela verdadero, honesto.

Con la reinterpretación de Alcázar, con el filtro de un nuevo artista, *Splatterhouse* ya no se inspira en 'Viernes 13', sino que muestra un mundo de pesadilla único y personal. No soy capaz de explicarlo, pero bienvenidas sean las extrañas justificaciones de los vericuetos de la creación artística.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

VIGAMUS

Con este nombre de medicamento para la disfunción eréctil se abre en Roma el primer museo de consolas clásicas de Europa.

REMAKE DEL MES, THE INCIDENT

The Incident es un infeccioso juego con estética de 16 bits y basado en los problemas de las físicas de los objetos, disponible para iPhone e iPad por 1,99$ de nada. Parece una mudanza a medio hacer.

THE EIDOLON

LA CAVERNA VECTORIAL

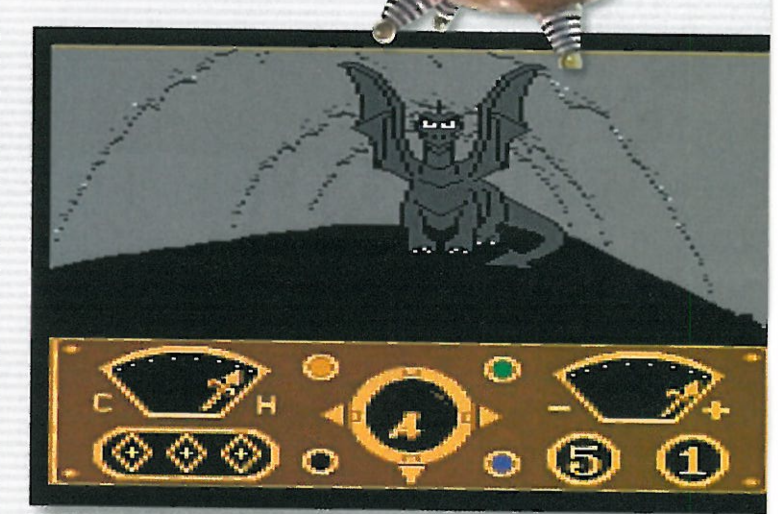
LucasFilm Games revolucionó la representación tridimensional de la forma más simple en 1985.

Recuerdo perfectamente la cara de tontos que se nos quedó a algunos cuando Lucasfilm Games comenzó a indagar en el grafismo tridimensional con equipos que, honestamente, no estábamos nada convencidos de que fueran capaces de mover aquella cantidad de datos: Commodore, Amstrad, Spectrum (¡incluso Atari de 8 bits!). Arrancaron con *Rescue on Fractalus!* y, en una segunda oleada, llegaron *Koronis Rift* y el gran ***The Eidolon***.

Este último es un genuino abuelo de los shooters en primera persona y, al igual que los primigenios juegos del género, como *Doom*, usa trucos visuales con la perspectiva para dotar a los gráficos de unas tres dimensiones no del todo auténticas, no del todo falsas. Conducimos una nave, el Eidolon, por unas misteriosas cavernas llenas de dragones y otros monstruos, buscando las piezas que faltan para arreglarla, y combatiendo con un sencillo sistema de rayos de colores. El resultado tiene una atmósfera increíblemente conseguida en un juego tan sencillo: los pasillos solitarios, la ruda tridimensionalidad de las paredes...

Un clásico impepinable de la clásica categoría "Haciendo mucho con prácticamente nada".









LOS DRAGONES GUARDAN LOS diamantes que hay que recuperar para salir de cada caverna.

LOS GREMLINS QUE HABITAN las cuevas emiten un inconfundible aroma a látex de los ochenta.

RESCUE ON FRACTALUS!

Aparecido en 1984 para consolas Atari, y portado al resto de los sistemas de la época, *Rescue on Fractalus!* utilizaba tecnología fractal para replicar el perfil montañoso y escarpado de un planeta inhóspito, contemplado desde el interior de una nave. Histórico y fundamental.



> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

Wii EPIC MICKEY

EL RATÓN QUIERE HACERSE CON LA WII

NINTENDO RESCATA A MICKEY

Epic Mickey supone el regreso del personaje más famoso de Disney a las consolas tras un larguísimo paréntesis. Afortunadamente, la espera merece la pena.

Cuando Warren Spector, el tipo encargado de los primeros *Deus Ex*, anunció que tenía entre manos un juego sobre Mickey Mouse para Wii, muchos jugones se echaron las manos a la cabeza. Pero poco a poco le fuimos viendo la cara al proyecto y pintaba tan bien que se le acabó dando un voto de confianza a Spector por un trabajo que, efectivamente, tiene una pinta excelente.

No nos engañemos. El mercado de juegos 'third party' en Wii está más despoblado que los campos de Castilla. A excepción de honrosas incursiones (*MadWorld*, *The Conduit*), la consola de Nintendo no cuenta con un catálogo de buenos juegos que refuercen los que ellos mismos han ido produciendo estos años. ***Epic Mickey*** es una de esas excepciones.

Wii

Epic Mickey

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Junction Point**
Editora: **Disney Interactive**
Lanzamiento: **26 de noviembre**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**









EL DISOLVENTE Y LA tinta pueden abrir nuevos caminos en el juego.

Desde el principio

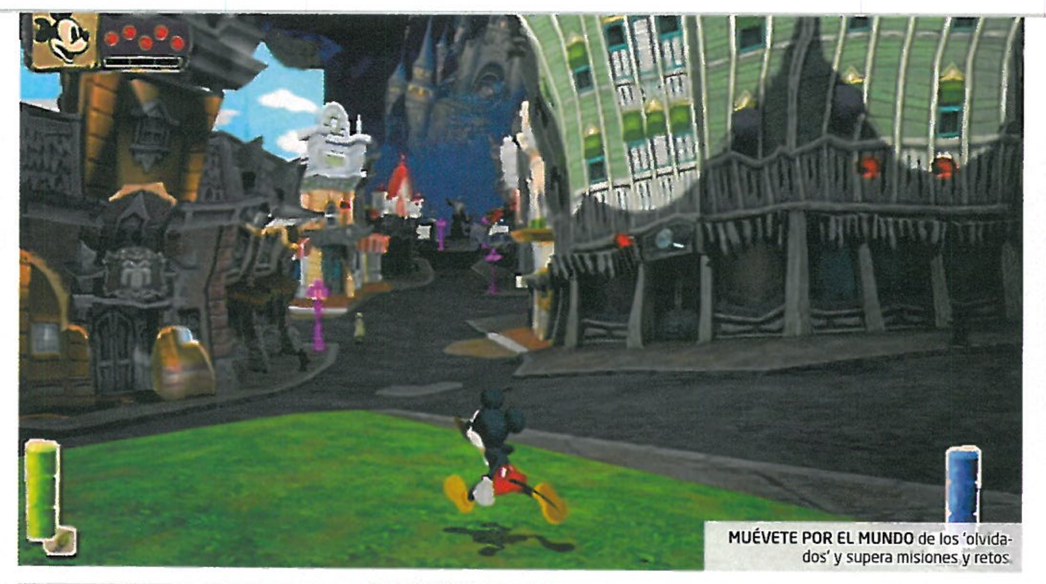
PENSADO PARA WII

Epic Mickey va a ser un título exclusivo de Wii. Lo explica Paul Weaver, uno de los responsables del desarrollo: "no ha sido premeditado. Cuando trabajábamos en la idea de pintar el mundo de Mickey y cogíamos el mando de Wii, simplemente funcionaba". Dicho esto, preguntar por una versión para PS Move es inevitable: "podríamos haberlo hecho, pero cuando estábamos en preproducción no sabíamos nada de Move".

Concebido como una mezcla entre un juego de rol y aventuras en 3D y un plataformas en 2D, el título es, en palabras del propio Spector, "un homenaje a Mickey y a ochenta años de historia de Disney". Un tributo que viene implícito en la mecánica y en la historia del título en el que trabajan en Junction Point.

El reino del olvido

Todo comienza con nuestro querido ratón haciendo una trastada en el estudio »


MUÉVETE POR EL MUNDO de los 'olvidados' y supera misiones y retos.

Uno de los objetivos de Spector

EL REGRESO DE OSWALD

Integrar a la primera gran estrella de Disney dentro de *Epic Mickey* fue uno de los objetivos principales de Warren Spector. "Oswald fue un personaje muy famoso durante los años 20 hasta que Disney perdió los derechos. Podría haber sido la mayor estrella del mundo de la animación... pero lo fue Mickey. Así que uno de nuestros objetivos principales en este juego era devolver esa condición de estrella a Oswald". Un estatus que se lo tiene bien merecido, porque si alguien manda en el páramo de las cosas olvidadas al que viaja Mickey, ese es Oswald, la estrella que pudo ser y nunca fue.


LOS CORTOS CLÁSICOS DE la factoría Disney son el escenario de las fases de transición.



» del mago Yen Sid, que está creando el mundo de las cosas olvidadas. Mickey, curioso como él solo, aprovecha una ausencia del mago para meter mano en ese mundo olvidado aunque, torpemente, lo que consigue es dar vida a una sombra que se apodera del mismo y que, finalmente, acaba por arrastrar también al ratón.

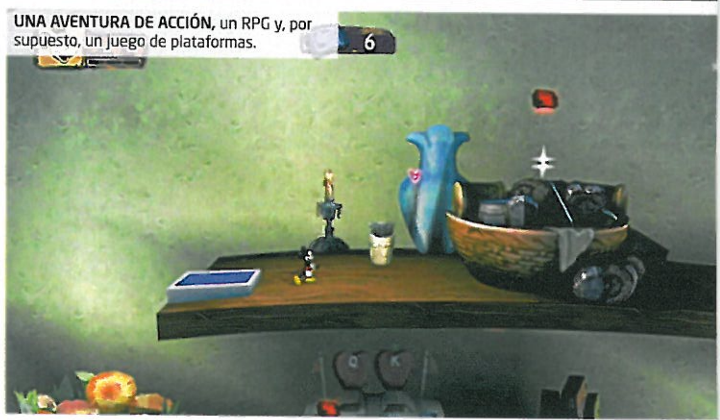
Es aquí dentro donde se podrá palpar el homenaje de Spector. Los habitantes del páramo en el que se ha convertido este monumento al olvido son todos aquellos personajes de la historia de la productora que han ido desapareciendo de las historias a lo largo de los años. Villanos, secundarios... todos tienen cabida en un lugar en el que el amo del cotarro es Oswald, la primera gran estrella de Disney y al que podríamos considerar el precursor (o hermano) de Mickey.

Es innegable por su propia concepción que este mundo que Mickey tiene que salvar, dominado por fuerzas oscuras, es un lugar que evoca nostalgia e incluso lástima por sus habitantes, a medida que interactuamos con ellos. Es una de las principales intenciones del equipo liderado por Spector: "En toda buena historia tiene que haber contrastes. Y esta es una historia de redención; Mickey tiene que salvar este mundo y salvar a su hermano. Sí, es una historia triste, pero cuando acabes la partida más te vale que tengas un kleenex a mano porque vas a llorar".

En esta intención por provocar emociones en el jugador también va a tener mucha importancia el sistema de elecciones que el juego nos va a plantear y que van a tener consecuencias directas en el desarrollo del juego. La premisa principal es que vamos a poder avanzar a través de *Epic Mickey* ya sea devolviendo el color a las criaturas del páramo o borrándolas del mapa, a gusto del consumidor. Y todo a golpe de mandoble con el mando de Wii, la pintura y el disolvente.

NO HAY UN ÚNICO CAMINO CORRECTO PARA TERMINAR EL JUEGO

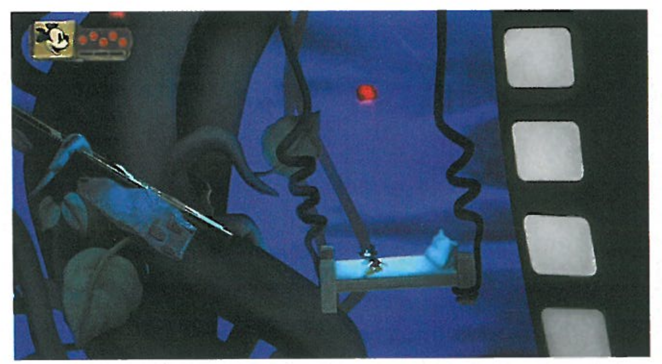

APUNTA CON TU WIIMOTE y pinta o borra a placer, para superar cada reto, cada puzzle.

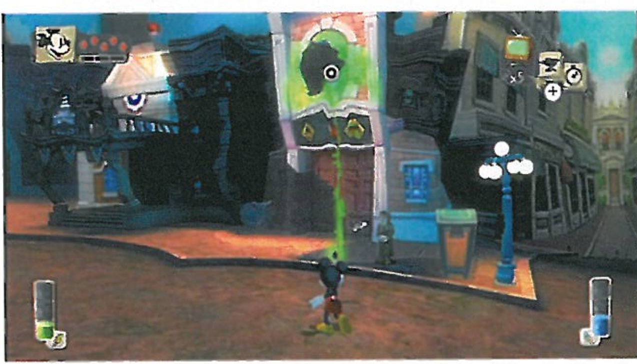


UNA AVENTURA DE ACCIÓN, un RPG y, por supuesto, un juego de plataformas.


LA TINTA MÁGICA HA hecho estragos en este mundo oscuro y olvidado.

EPIC MICKEY ALTERNA AVENTURAS Y ROL EN 3D CON PLATAFORMAS PURAS EN 2D





Mickey Mouse

UNA ESTRELLA MUNDIAL

A Warren Spector se le llena la boca cada vez que habla de Mickey. Normal, tratándose de un tipo que tiene una estantería entera en su despacho plagada de figuras relativas al famoso ratón y que quiere colocarle en lo más alto del mundillo: "Ha sido la estrella de cine número uno, aún tiene presencia en TV, cuando vas a los parques de Disney, las colas más largas son para sacarse fotos con Mickey. Quiero llegar a ese nivel con los videojuegos".

Warren Spector

"QUIERO UN MUNDO VIVO"

F rente a la horda de realismo que impera en las consolas actuales, el responsable de *Epic Mickey* aboga por dar mayor peso a las emociones y restarlo a la técnica: "Los videojuegos tienden a ser hiperrealistas, grises... No quiero hacer eso. Quiero hacer un mundo con colores, tristeza, alegría, emociones, miedo... y amor. Al final del día, si los jugadores juegan con una sonrisa, soy un tipo feliz. No estamos buscando una cura para el cáncer, estamos entreteniendo a la gente así que vamos a innovar, vamos a crear cosas nuevas".

Y no va a haber una opción correcta. Va a ser tan lícito optar por el camino complicado, cuidando de nuestros antiguos compañeros o yendo a destajo a acabar con la oscuridad y batiéndonos con cualquier personaje que se cruce en nuestro camino. La decisión final siempre será del jugador.

La mecánica de *Epic Mickey* se desarrolla en dos escenarios perfectamente definidos. La gran mayoría del tiempo lo pasaremos en el páramo, un mundo generado en 3D (en el que además han sabido exprimir la potencia de Wii a conciencia) en el que la mecánica es propia de un título de aventuras con cierto regusto a algunos RPG como *Twilight Princess* y en el que además de la trama principal contaremos con varias misiones secundarias.

Para las transiciones entre los diferentes escenarios del mundo de las cosas olvidadas nos encontraremos con uno de los grandes aciertos del título, ya que nos colocarán de lleno en un plataformas en dos dimensiones. La mayor pega de esta opción es que las fases son cortas. Demasiado cortas.

Con una materia prima como la que han contado en Junction Point para desarrollar este *Epic Mickey* era de esperar que el apartado visual estuviera a la altura de las expectativas. La historia se cuenta a través de ilustraciones basadas en los diseños de Mary Blair, una clásica dentro de la compañía. Para las secciones de plataformas, los cortos clásicos de Mickey de los primeros años han sido la principal fuente de inspiración. Su acabado resultón habla por sí solo.

En definitiva, *Epic Mickey* aspira a llenar ese hueco en el catálogo de Wii y convencer a todos los públicos, al estilo de lo que busca *Fable* en 360. Un juego cercano para los que ni están familiarizados con el mundillo ni pretenden tirarse una veintena de horas frente a un juego y lo suficientemente atractivo para los más exigentes. Dada la poca competencia en su sector y la calidad de lo poco que hemos podido ver del trabajo de Spector, estamos, posiblemente, ante uno de los títulos más interesantes de la consola de Nintendo para este último trimestre. ■



Multi TRON EVOLUTION

ENTRA A FORMAR PARTE DE LA LEYENDA DE TRON

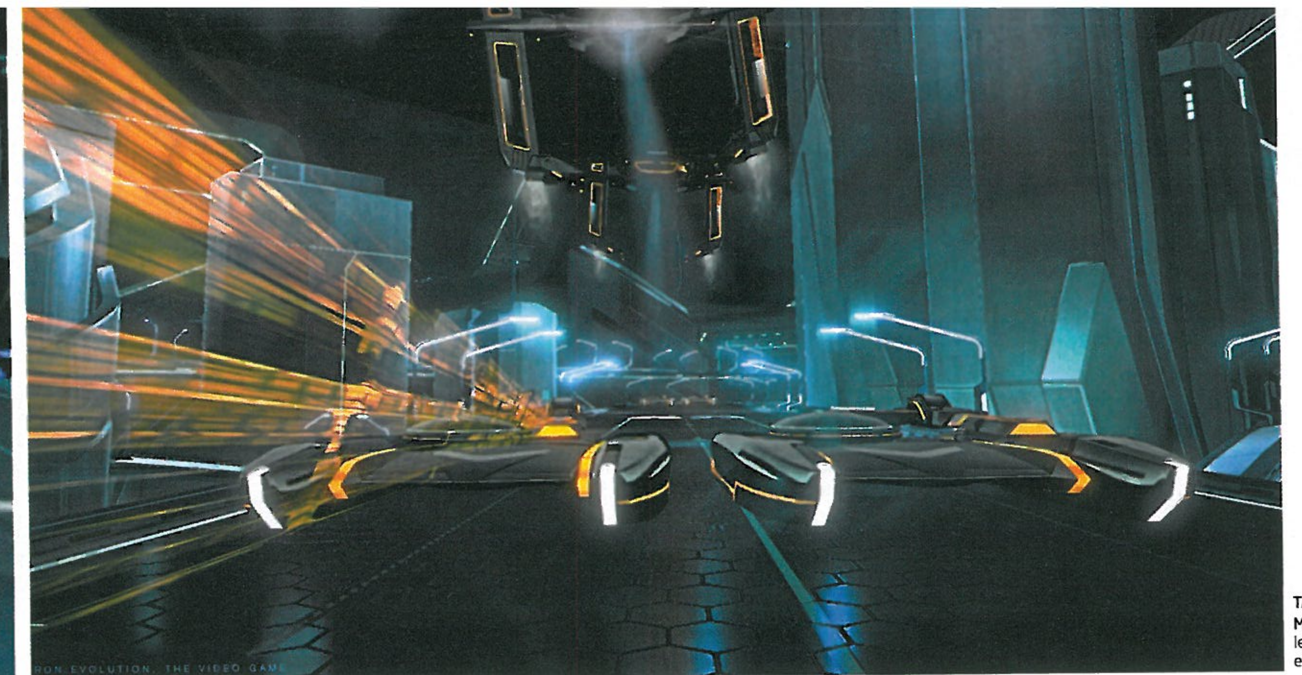
Propaganda Games y Disney Interactive nos permitirán adentrarnos en su icónico mundo. Motos supersónicas, discos voladores y ropas ceñidas y fluorescentes nos invaden.

A pesar de que el mal tiempo casi da al traste con nuestros planes, finalmente, y algunas horas más tarde de lo previsto, asistimos a la presentación de *Tron: Evolution*, el videojuego que de la mano de Disney Interactive saldrá a la venta estas navidades complementando al que seguro será un éxito de taquilla, 'Tron: Legacy'. El marco elegido, un hotel en la céntrica zona del Soho Londinense donde tuvimos la oportunidad de, además de disfrutar de unos minutos en exclusiva de la película, probar en primicia un juego que asume el difícil reto de mantener la calidad de lo que ya es un fenómeno cultural de nuestra era. ¿Estará a la altura de la leyenda?

Publicado por Propaganda Games y temporalmente situado entre el clásico de 1982 y la película que se estrenará el próximo mes, *Tron Evolution* nos meterá en la piel de Anon, un programa creado por San Flynn con el objetivo de evitar la propagación de un virus y con ello la destrucción del mundo virtual de Tron. Con influencias de juegos como *Prince of Persia*, *Kingdom Hearts* o los primeros *Tomb Raider*, Disney Interactive nos propone una aventura de acción en la que no faltarán abundantes plataformas para aderezar unas luchas que serán una constante durante todo el juego. Cuenta además con ciertos elementos de RPG, además de fases en las que tendremos que conducir distintos tipos de vehículos, incluyendo las legendarias motos, que harán que los paseos entre combate y combate resulten algo menos monótonos. Visualmente es una delicia para todos los amantes tanto de la película original, que sin duda disfrutarán con esta oferta, como para aquellos fans de la estética ochentera. El respeto por la imagen que convirtió el primer film en un icono es algo que se hace patente en cada rincón del juego.



ANON, DIMINUTIVO DE ANÓNIMO será nuestro particular antivirus.

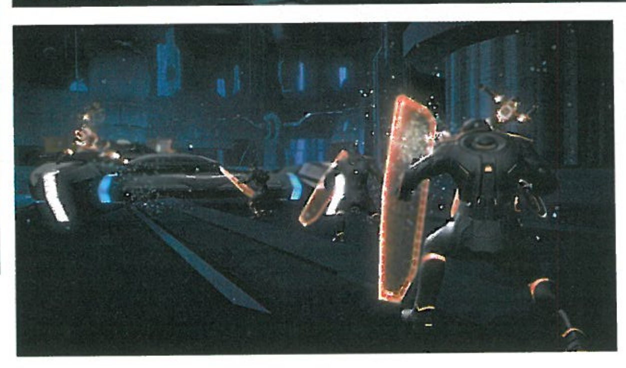




Tron Evolution

Género: **Acción / Plataformas**
Desarrolladora: **Propaganda Games**
Editora: **Disney Interactive**
Lanzamiento: **Diciembre 2010**

TANQUES CON MUY MALA leche: intenta esquivarlos.



Entre las dos pelis

UN ANTIVIRUS MUY AGRESIVO

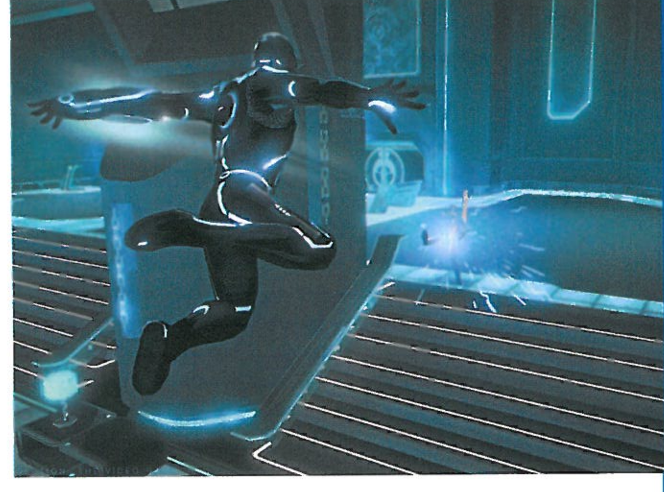
Con *Tron: Evolution* viviremos en primera persona una aventura que es ya un clásico de nuestra generación. La trama, a caballo entre la película estrenada en el año 1982 y la que se estrena a final de este mismo año, nos permitirá cambiar el destino de nuestro mundo virtual. El hecho de haber sido específicamente programados para acabar con los virus informáticos que amenazan nuestra civilización nos dará la ventaja que necesitamos para llevar a cabo nuestra tarea.

La jugabilidad, aunque en el momento de tenerlo en nuestras manos no estaba del todo pulida, no llega a ser todo lo buena que se espera de un título con un nombre tan importante, si bien es entretenido, en realidad no llega a aportar nada especial ni cuenta con ningún elemento diferenciador que destaque por encima de otros juegos de su género. Pero sin duda la gran baza de este título para hacernos decantarnos por él frente a sus competidores en las estanterías durante la época más consumista del año la tiene en su historia. Un cuidado guión que servirá de nexo de unión entre ambas películas, y que juega con la ventaja de haber sido elaborado a la vez que se escribía el del film que se estrenará casi en las mismas fechas. La estrecha colaboración que han mantenido los equipos de desarrollo de ambos productos permitirá, según palabras del productor del juego, que ambos utilicen elementos del vecino en algún momento de sus tramas, marcando una diferencia con otros muchos juegos del estilo y permitiendo que este *Evolution* sea el complemento perfecto para poder disfrutar al cien por cien de 'Tron: Legacy'. Durante el juego se nos propondrán eventos que deberemos resolver de distintas maneras, y harán que una vez estemos viendo la película en la que se basa reconozcamos ciertas situaciones y personajes porque nosotros, con nuestros actos en el juego, habremos provocado que las cosas ocurran de esa manera. Esta novedad es la gran apuesta de Propaganda Games para diferenciar su juego de otras grandes licencias que se conformaron con un producto que reflejase la portada de su hermano mayor sin ofrecer mucho más. Este *Tron Evolution* no es así, es un producto mucho más cuidado y elaborado que peleará por estar por méritos propios entre los mejores. Que lo consiga o no, es algo que sabremos dentro de muy pocas semanas.



LOS ESPECTACULARES SALTOS Y las carreras por las paredes nos facilitarán el movernos de un sitio a otro.

TRAJES CEÑIDOS, MOTOS FUTURISTAS Y LUCES DE NEÓN, UNA ESTÉTICA INCONFUNDIBLE



360 PS3 SPLATTERHOUSE



UN REMAKE CON TESTICULINA

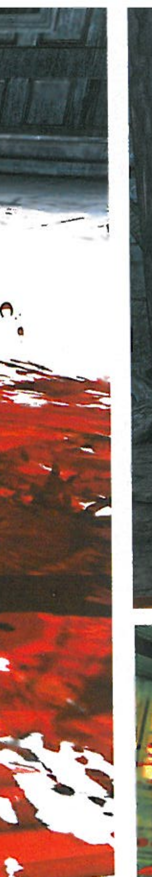
Un clásico de 1988 vuelve de entre los muertos para repartir estopa a cualquier ser de ultratumba que se cruce por su camino. Más bestia no se puede.

Hace mucho, mucho tiempo, cuando los juegos eran cortos y su dificultad exageradamente alta, cuando no era necesaria la excelencia técnica para triunfar, valía una gran ambientación, una premisa original para su jugabilidad, un personaje carismático...

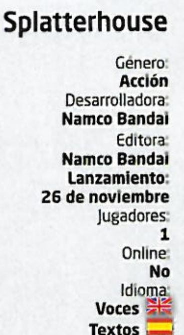
Todos esos requisitos los reunía *Splatterhouse*, cuando fue lanzado originalmente en 1988. Se trataba de un "yo contra el barrio" en el que los enemigos eran seres venidos de ultratumba. Brutal en su violencia, intenso en sus combates y terrorífico por su perturbadora ambientación. Este título acabó convirtiéndose en un clásico de esos que se marcan a fuego en la mente de los jugadores.

Ahora, con el tiempo como testigo mudo, los mandamases de Namco Bandai han querido levantar al muerto de su tumba en una reinterpretación del original con las mismas premisas pero un apartado técnico y jugable a la altura de los tiempos que corren.

Volveremos así pues a controlar a Rick, un chaval normal si no fuera porque ha sido rescatado de la muerte por una máscara que le habla y le otorga superpoderes. Su misión es rescatar a su novia, secuestrada por el maléfico doctor West. Para ello tendrá que luchar con centenares de







Splatterhouse

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: 26 de noviembre
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

SANGRE A RAUDALES, MUCHA violencia y un sentido del humor de lo más macabro. Tres constantes de Splatterhouse.





enemigos y tratarlos sin ningún tipo de piedad. Se trata de un juego adulto que no dudará en mostrarnos crudas escenas de ejecuciones enemigas, desmembramientos, lenguaje soez... Es decir, trata a los jugadores como adultos en un título con un macabro sentido del humor.

Entre las habilidades del protagonista está la posibilidad de regenerar partes de su cuerpo, concatenar distintas series de golpes, transformarse en una brutal bestia, modificar su estructura para atacar a los enemigos. Los límites los pone la sangre que vayamos recolectando, que nos servirá al tiempo para usar nuestros poderes y para potenciar las características del protagonista del título.



UN REMAKE DE LOS TÍTULOS ORIGINALES

Los escenarios que se visitarán seguirán la premisa de ofrecer una ambientación tétrica, pero tratan de mejorar la variedad y detalle de los títulos originales con un mayor trabajo en todos sus elementos. Esto lo podremos ver en primer lugar en la mansión del doctor, pero más tarde también se visitará un cementerio, una especie de feria, etc.

Parece que su turbulento desarrollo no afectará en exceso a la calidad del título, aunque para saber si realmente merece la pena 'subirse' a este tren de la bruja deberemos esperar un mes. ■

De todos un poco

NUEVOS CONCEPTOS, GRANDES INNOVACIONES

El diseño de este remake ha tomado diversos elementos de las tres entregas de la saga lanzadas en la época de los 16 bits. De este modo, la historia pretende ser la misma que la del primer juego de la saga. Sin embargo, detalles como que la máscara hable solo aparecían en la segunda y tercera interación de la franquicia. Por otro lado, la máscara pierde la forma de portero de hockey para ser algo semejante a lo que se vio en *Splatterhouse III*, con forma de calavera.
Lo que sí que cambia totalmente es el aspecto del protagonsita, originalmente inspirado en Jason Voorhees ('Viernes 13'), para parecerse mucho más a El Increíble Hulk.

CADA SALA QUE PISEMOS nos revelará un nuevo enfrentamiento.



PS3 KILLZONE 3

HELGHAN ESTÁ AL BORDE DE LA DESTRUCCIÓN

Probamos el modo multijugador de *Killzone 3*, uno de los títulos más esperados de 2011 para los usuarios de PlayStation 3. El planeta de los helghast está arrasado pero sus habitantes lo están repoblando. Y la ISA ahora está en minoría. Vuelve el mejor shooter de la consola de Sony.

Muy poca prenda ha soldado Guerrilla acerca del argumento de *Killzone 3*, sólo pequeñas pinceladas. Tras la caída en desgracia del líder Helghast Radec y la destrucción de gran parte de Helghan debido a un ataque nuclear, ahora la ISA está en minoría. Seguimos controlando a Sev, el prota de *Killzone 2*, que ahora no lucha en un gran ejército que ataca el planeta, sino que está dentro de una unidad mucho más reducida. "Es un David contra Goliath", han comentado los desarrolladores, un grupo de tácticas de guerrilla mucho más que de campo abierto, mucho más parecido a la unidad de 'Malditos Bastardos' que las del Desembarco de Normandía.

En *Killzone 3* la trama pesará mucho más y la jugabilidad y la ambientación variarán bastante respecto a la entrega anterior. Dejamos los entornos urbanos para desplazarnos a otros nevados, selváticos, apocalípticos o incluso espaciales, todos con bastantes elementos destructibles que no hemos podido disfrutar en la versión alpha del multijugador que te contamos a continuación. Y en general más elementos cinematográficos, como las nuevas muertes cuerpo a cuerpo o unos entornos aún más vivos. Y respecto a la jugabilidad, se ha incidido en limitar un poco la pesadez del personaje, haciéndolo algo más liviando, con menos retardo de movimientos, más rápido



GUERRILLA CUENTA CON UN guionista para desarrollar la historia, a la que se quiere dar mucho peso.



Killzone 3

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Guerrilla**
Editora: **Sony**
Lanzamiento: **Febrero de 2011**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**



LOS ESCENARIOS DEL MULTIJUGADOR están sorprendentemente vivos. Reflejos al fondo de otras batallas, misiles por doquier...casi como en el modo de un jugador.





LAS NUEVAS ANIMACIONES PARA las muertes cuerpo a cuerpo son aterradoras. Prepárate para que te saquen los ojos con un cuchillo.

Nuevos elementos del multijugador

MECHAS Y JETPACKS, LA NUEVA MODA EN HELGHAN

Son dos de los elementos que más nos han llamado la atención del multijugador de Killzone 3. Los podremos controlar depende de qué escenario, y no serán muy abundantes, ya que cambian las partidas totalmente. El mecha, como es lógico, es muy potente, cuenta con ametralladora infinita y misiles, aunque tiene un punto flaco, expone mucho al que lo pilota, sobre todo ante los francotiradores. El jetpack te permitirá llegar a zonas inaccesibles, aunque perderás toda capacidad de sorpresa. Se volverán indispensables.



El gran multijugador

Esta mayor ligereza es uno de los elementos más característicos que hemos podido probar en el multijugador. Obviamente, es una versión aún poco avanzada y algunos elementos gozan de poco equilibrio para una buena partida online. Por ejemplo, la facilidad exagerada para matar y morir y su poca penalización debido a la muy alta velocidad de reaparición.

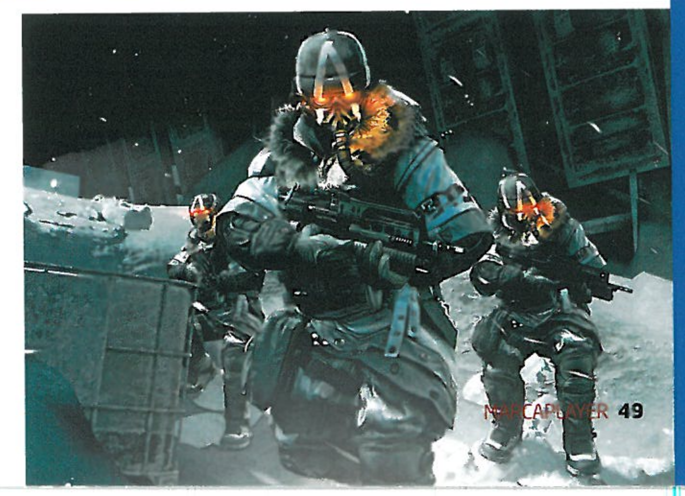
Salvo esto, el multi es ya auténticamente espectacular. Hemos podido probar tres modos de juego. Guerrilla Warfare es un puro Deathmatch por equipos. Warfare, a secas, quizá uno de los modos de más éxito en *Killzone 2* nos propone misiones aleatorias cada poco tiempo: capturar la bandera, matar a un enemigo en concreto, hacerse con una zona determinada del escenario... Termina ganando el equipo que más misiones gane al cabo de un tiempo estipulado. Y por último, Operatios, que está a medio camino entre el cooperativo y el competitivo. El bando ISA, siempre ofensivo en este modo, debe cumplir una misión determinada y el Helghast debe impedírselo. Operations cuenta con escenas de vídeo propias y es mucho más cinematográfico que cualquier otro multijugador.

En cuanto a las clases disponibles, pudimos disfrutar médico, ingeniero, infiltrado, francotirador y táctico. Cada uno tiene su equipo propio y sus habilidades diferenciadas (el médico cura y lleva bots de ayuda, el ingeniero fabrica torretas...), que podremos ir mejorando y adquiriendo a medida que avanzamos. Lo clásico para dar una larga vida a un multijugador que ya en su versión alpha promete muchísimo. ■



MEJOR NO TE EXPONGAS a un mecha en campo abierto, durarás vivo menos de un segundo.

YA EN ESTA VERSIÓN ALPHA, EL MODO MULTI PROMETE MUCHÍSIMO



PC PATRICIAN IV

EL TRIUNFO ECONÓMICO TAMBIÉN DIGNIFICA

Con frases como esta, más cercanas a Ayn Rand que al buenismo imperante, podemos definir los objetivos de un título atípico en el parquet de la estrategia en tiempo real. Con miles de seguidores por todo el mundo, la saga Patrician se renueva y abraza los 3D.

Lo cierto es que para encontrarnos con la anterior versión de la saga tenemos que retroceder hasta 2003. Siete años ya de un título que, según la mayoría de aficionados, alcanzó su cenit con esa tercera entrega. ¿Qué ofrece este *Patrician IV* para convencer a los amantes de este particular enfoque de la estrategia en tiempo real?

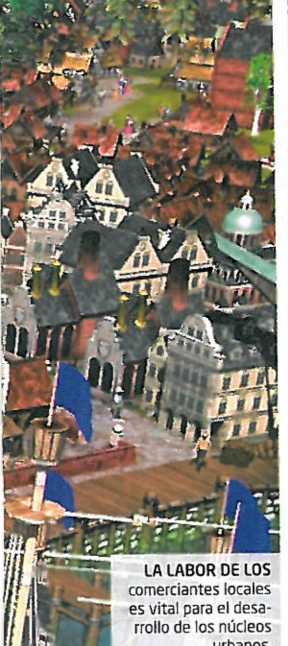
Patrician IV es, como ya hemos apuntado, un título atípico pues es un 'city builder' sin serlo, un título de combate, también sin serlo exactamente, un juego de desarrollo de recursos, pero tampoco se puede definir como tal. Más cercano a las experiencias de *Port Royale*, la saga incide en el carácter comercial.

En *Patrician IV* tomamos el papel de un comerciante de finales de la Edad Media en el mar del norte y nuestro objetivo no es otro que enriquecernos a base de comerciar con los productos necesitados por los distintos núcleos urbanos y ganar influencia en los gremios, llegando a alcanzar importantes cargos en las administraciones locales.

Es por ello que *Patrician IV* es más un simulador de comercio y estrategia naval; medio de transporte a gran escala en los tiempos representados en el juego.

Por ello, su desarrollo es especialmente particular. Para empezar a jugar, lo importante es reconocer aquellos productos más demandados por ciertas ciudades o

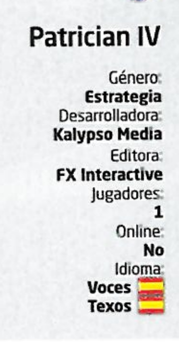




LA LABOR DE LOS comerciantes locales es vital para el desarrollo de los núcleos urbanos.



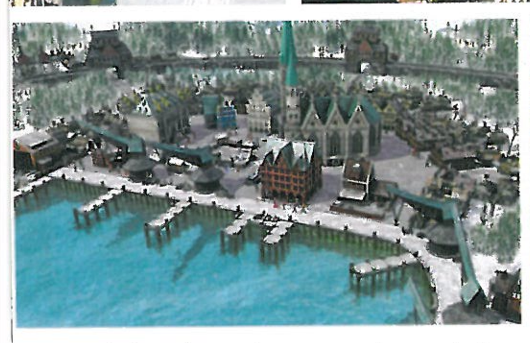
EL MERCADO ES EL centro neurálgico de las transacciones comerciales. Alrededor de él, la ciudad evoluciona.



PC

Patrician IV

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Kalypso Media**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos



incluso áreas y buscar aquellos productores donde podamos hacer acopio.

Cuestiones como el precio de compra, almacenamiento y precio de venta, cantidades mínimas y máximas, evolución de su precio, escasez... Son factores fundamentales para que los márgenes nos sirvan tanto para acumular capital como para comprar nuevas naves, tripulación e influencia.

La influencia en la ciudad de origen es muy importante al principio: además de poder formar parte del núcleo político local, podremos incluso producir productos en vez de comprarlos directamente cuando los gremios locales nos den el permiso para establecernos entre sus muros. La forma de elevar la influencia viene determinada por ser el comerciante que suministra en el mercado local los productos de mayor escasez o, también, aspectos como aportaciones a las iglesias locales, donaciones y ayuda a los desfavorecidos con comida y trabajo.

La existencia de piratas incorpora al juego batallas navales, básicamente para proteger nuestros cargamentos, por lo que la formación de flotas equilibradas también se convierte en vital.

Al mismo tiempo, podremos explorar nuevas rutas comerciales y ampliar así el mapa visitable, en busca de aquellos productos más demandados.

A falta de ver los retoques de FX Interactive, *Patrician IV* es un título lleno de posibilidades que esperamos con curiosidad e interés. ■



LA COMPRAVENTA SE REALIZA de forma sencilla, en precios de compra-venta por la cantidad de stock en cada ciudad.



ADEMÁS DE LAS BATALLAS navales, las ciudades pueden ser sitiadas por piratas.

¿QUIÉN DIJO QUE SER UN RICO MERCANTE NO PUEDE SER SOCIALMENTE ACEPTABLE?

PS3 360 PC HOMEFRONT

EL COMIENZO DE LA III GUERRA MUNDIAL

Kaos Studios fantasea con el inicio de la Tercera Guerra Mundial en un intenso shooter en el que tendremos que luchar en terreno norteamericano ante la invasión de Corea del Norte. ¿Ciencia ficción o una posibilidad real en un futuro próximo pero incierto?

Mucho se ha fantaseado en el mundo del videojuego con la posibilidad de una Tercera Guerra Mundial. Sin embargo, pocas veces se ha tratado con tanto cuidado como en el título que nos ocupa, ***Homefront***.

Basándose en hecho reales actuales, sucesos futuros probables y añadiendo algo de ficción se ha llegado a una conclusión simple que da pie a un frenético shooter en primera persona. La premisa de la que parte es la invasión de Estados Unidos por parte de una Corea del Norte convertida en superpotencia. Corre el año 2027 y el mundo tal y como lo conocemos hoy en día ya no existe. Las sucesivas crisis y enfrentamientos han cambiado el mapa político mundial hasta el punto de que un único estado cuenta con la supremacía mundial indiscutible, Corea del Norte. Gracias a una política expansionista más que acertada y a determinados acuerdos de colaboración, han logrado dominar gran parte de Asia e incluso de Occidente. Su próximo paso es la conquista de Estados Unidos por la fuerza. Para ello, han neutralizado las defensas enemigas mediante un pulso electromagnético, para después comenzar el ataque por la costa oeste del país.

La batalla inicial fue dura y sangriente, contando las fuerzas orientales con una gran ventaja que les ayudó a tomar casi la mitad del país. Sin embargo no está todo perdido, ya que parece que se están empezando a organizar pequeños grupos de resistencia a lo largo y ancho de Estados Unidos. Sus objetivos en un primer momento son de lo más modestos, pero quien sabe hasta donde podrían llegar tras una serie de victorias estratégicas...







Homefront

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Kaos Studios**
Editora: **THQ**
Lanzamiento: **Marzo de 2011**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



LA HISTORIA CORRE A cargo de John Milius, guionista de Apocalypse Now.

Un nuevo universo

MÁS ALLÁ DE LA OBRA ORIGINAL

El universo que se ha creado para este título resulta tan magno que ya se habla de secuelas y obras más allá del mundo de los videojuegos. El primer ejemplo de esto es la novela que están escribiendo John Milius y Raymond Benson localizada en los primeros días de ocupación norcoreana de Estados Unidos. Los autores han llegado a declarar que sería posible crear un gran número de historias localizadas en Londres u otros escenarios internacionales. Sólo las ventas del juego determinarán hasta que punto será posible llegar a conocer todos estos eventos que tienen en su cabeza.





LA TRAMA NOS LLEVARÁ a 2027, una década caracterizada por el poder hegemónico de Corea del Norte.

Toda esta historia se ha creado con la ayuda de John Milius, guionista de 'Apocalypse Now' o 'Amanecer Rojo', que dejó claro desde el primer momento que Homefront no iba a ser una historia de salvar al mundo, sino una historia humana sobre las hazañas de un pequeño grupo de hombres. Uno de estos seremos nosotros, un veterano de guerra con experiencia como piloto y con las armas. Por esto, ambas facciones estarán interesadas en hacerse con nuestros servicios. Pero, como no podía ser de otra manera, caemos del lado aliado, tratando de ayudar a la resistencia a conseguir sus objetivos.

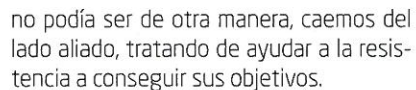
El estilo de juego bebe de fuentes como *Call of Duty* o *Half Life*. En su parte para un jugador ofrece una experiencia lineal y centrada en el combate de infantería, donde la variedad de situaciones estará presente en cada enfrentamiento. En su apartado multijugador los vehículos tendrán una mayor importancia. Para esta ocasión incluso cambia la ambientación, situándonos en las primeras batallas sobre suelo americano. ■

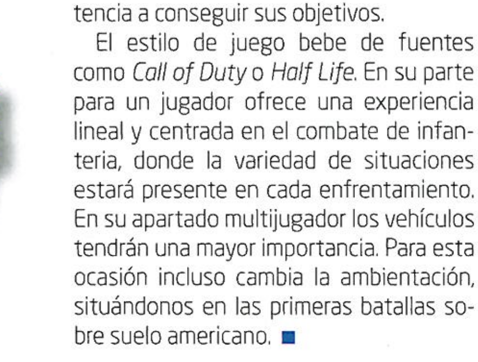


Otras versiones

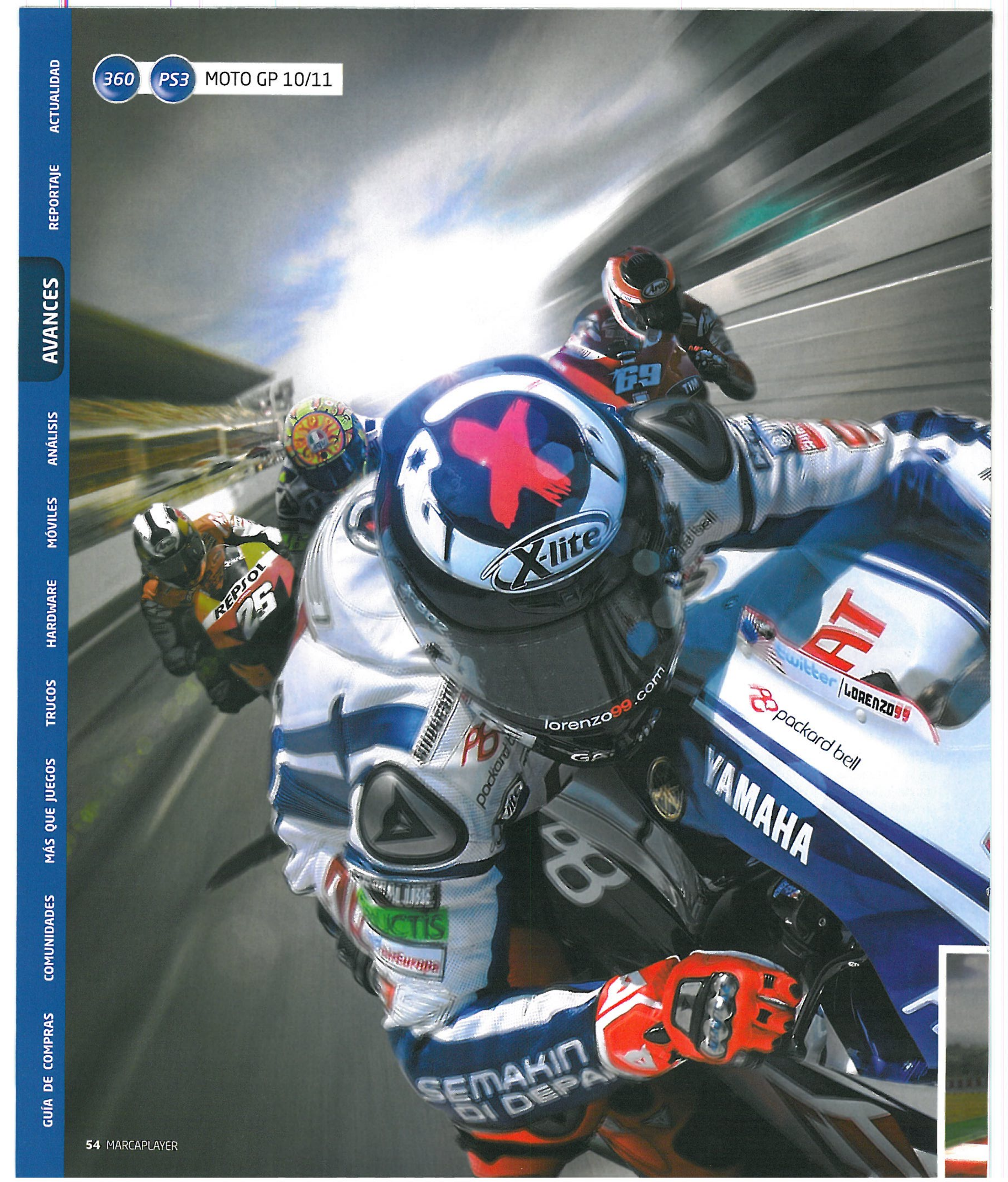
VERSIÓN PARA PC EXTERNALIZADA

El diseño y desarrollo de las versiones de sobremesa corre a cargo de Kaos Studios, rensposables de *Warlines* para Xbox 360 y PS3. Sin embargo, la versión para PC se está creando en otro estudio, Digital Extremes. Su trabajo respetará a pies juntillas lo que veremos en consolas, aunque añadirá contenidos y permitirá servidores dedicados entre otras mejoras.









REPSOL
26
69
X-lite
lorenzo99.com
twitter | LORENZO99
packard bell
YAMAHA
SEMAKIN
DI DEPA

QUE NO CESE EL RUGIR DE LAS MOTOS



Moto GP 10/11

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: **2011**
Jugadores: **1-20**

Moto GP 10/11

Se ha acabado el mundial de motociclismo, pero Capcom ya tiene casi lista la nueva entrega del videojuego oficial de Moto GP para seguir dándole a las motos.

Capcom siempre aprovecha el último gran premio de la temporada para enseñar el título que está desarrollando para el próximo año. Tras las luces y sombras que acompañaron al título de este curso, los responsables de *Moto GP 10/11* han mejorado, y mucho, el nuevo juego, que llegará a las tiendas allá por el mes de marzo del año próximo.

Hace unos días, durante la celebración del Gran Premio de la Comunidad Valenciana, tuvimos ocasión de acudir a la presentación de *Moto GP 10/11*, en la que destacó la presencia de los pilotos de Moto GP Aleix Espargaró y Mika Kalio.

Como en la edición de este año, el juego aparecerá con todos los pilotos, motos y equipos de la temporada de motociclismo del 2010, en sus categorías de 125, Moto 2 y Moto GP. Así, podrás revivir los triunfos de Jorge Lorenzo, Toni Elías y Marc Márquez o cambiar la historia y ganar con Rossi, Pedrosa, Simón o Terol. Eso sí, justo cuando comience la nueva temporada 2011, una actualización gratuita te permitirá correr con los cambios que se avecinan en la parrilla del mundial.



LOS CIRCUITOS ESTÁN RECREADOS al milímetro.

TAMBIÉN SE HAN INCLUIDO un buen número de nuevas cámaras.

LA FÍSICA Y LA JUGABILIDAD HAN MEJORADO DE MANERA EVIDENTE

En cuanto a las mejoras que aporta la versión de este año, lo primero que nos entró por los ojos fueron sus mejoras gráficas. Los circuitos de este año están mucho más detallados, llenos de público que se mueve y agita sus banderas durante las carreras, los paddocks llenos de camiones, las pantallas que retrasmiten la carrera, el helicóptero que sobrevuela los circuitos... cientos de detalles que mejoran la experiencia visual. Pero también la sonora, ya que se ha mejorado mucho el sonido de las diferentes motos, grabadas todas ellas en condiciones similares. Las Ducati suenan como lo hacen de verdad, te lo aseguramos.

Pero la física es lo que más ha mejorado. El peso y centro de gravedad de cada moto, el balanceo mucho más realista, las caídas, las animaciones... Todo hace que la experiencia sea mucho más real y que el juego represente un reto mayor. "Más real significa más difícil" era la frase que más repitieron durante la presentación los chicos de Capcom. Pero se ha añadido un sistema de ayudas completamente configurable que permite que cada jugador adapte la conducción a sus habilidades: de la completa simulación a las carreras más arcade.

El juego vuelve con sus modos clásicos 'Campeonato', 'Contra el crono', 'Carrera' y 'Online'. En el modo Carrera puedes crear a tu propio corredor y llevarlo a la gloria desde el anonimato de sus primeras carreras en 125 cc. El modo online vuelve a permitir las partidas de hasta 20 jugadores y esta vez aparece un modo cooperativo en el que, en medio de una carrera, un colega puede entrar en la partida para intentar taponar a tus rivales.

Por lo que pudimos ver y probar, el juego va a ser todo un regalo para los aficionados al motociclismo. Un título que mejora, en mucho, a la edición del pasado año. ■

Un piloto de videojuego

ESPARGARÓ DA SU VISTO BUENO

En la presentación del juego asistimos a la paliza que, en tan sólo tres vueltas, le dio Aleix Espargaró a su compañero de equipo Mika Kalio con el nuevo título. Después, el piloto español del equipo de Moto GP Pramac Racing Team nos dio sus impresiones: "Me encanta. La versión de este año ha sido mejorada en muchos aspectos. Ahora los balanceos de la moto son tremendamente reales y el freno es mucho más suave que en años anteriores. Es mucho más real".





PC 360 PS3 CRYSIS 2

AQUÍ, DE CRYSIS CON LOS COLEGUITAS...

La continuación del milestone gráfico para portátiles desvela algunos de los detalles de sus novedosa experiencia multijugador. Con el nanotraje y a lo loco por una Nueva York debastada por las fuerzas alienígenas.

Cuando se anunció que *Crysis 2* llegaría a consolas se produjo un revuelo importante. Por una parte estaban los jugadores de PC, atemorizados porque su adorada saga baje el pie del acelerador de la vanguardia tecnológica. En la situación contraria estaban los poseedores de los sistemas de sobremesa, deseosos de disfrutar de la simpar experiencia de juego ideada por los chicos de Crytek.

En mitad de esta disyuntiva se encuentra el equipo de desarrollo, que ante la presión de la comunidad y de los medios tiene la obligación de brindarnos una experiencia de juego a la altura de las grandes obras maestras del videojuego. Quizá esta presión fue la que hizo que el juego se retrasara desde su fecha original, finales de este año, hasta mediados de 2011.

Hasta la fecha se habían mostrado destellos de su modo para un jugador, descubriendo el nuevo emplazamiento que enmarca la acción, Nueva York, y algunas de las nuevas habilidades del personaje protagonista. Todo ello rehogado en unas gotas de libertad y salpicado de escenarios destruibles. Toda una joya que hace honor al primer juego de la saga.

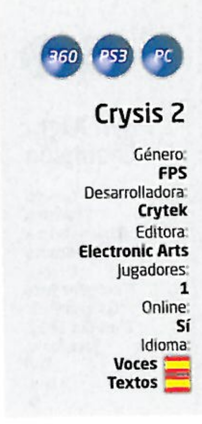
Sin embargo, en esta ocasión se han desvelado nuevos detalles de sus opciones multijugador, siendo estos una parte importante de la experiencia de juego que prepara Crytek.

Mientras la campaña está siendo desarrollada por el equipo de la desarrolladora afincado en Frankfurt, las opciones sociales se están creando en el Reino Unido. Estos últimos incluirán seis modos de juego diferentes, aunque únicamente dos han sido desvelados hasta la fecha.


NUEVA YORK, ESCENARIO DE una de las mayores batallas en esta generación de consolas.













UNA PECULIAR MEZCLA DE DOS TÍTULOS DEL CALADO DE COD:MW Y MIRROR´S EDGE

El primero es el clásico duelo a muerte por equipos. El segundo nos propone realizar antes que el equipo rival una serie de objetivos, generalmente de control o desactivación de objetos. Nada verdaderamente innovador si descartamos las peculiaridad del nanotraje, verdadera piedra filosofal que cimenta estos modos de juego.

Habrá seis clases con poderes radicalmente distintos. Cinco de ellas predeterminadas, mientras que la sexta nos permitirá modificar los poderes que utilizaremos en cada batalla. Estos pueden ser camuflaje óptico, aumento de velocidad, un visor que nos avise de los daños... La mayor parte de estas características están extraídas de la campaña.

La otra clave de las opciones multijugador son los puntos de experiencia, que una vez más nos recompensan por realizar determinadas tareas. Al aumentar de nivel desbloquearemos nuevas armas, habilidades, etc. En esto no se sale de los estándares del género marcados por el excelente *CoD: Modern Warfare*.

Tanto es así que podría definirse en muchos momentos a su jugabilidad como una mezcla simpar entre este título y *Mirror´s Edge*, por la versatilidad del protagonista y su habilidad para saltar, escalar, esquivar o deslizarse por el escenario.

Por supuesto, aún quedan un buen puñado de sorpresas, pero lo que hemos podido ver hasta el momento no nos ha decepcionado desde el punto de vista jugable, aunque -al menos en los modos multijugador- baje el listón gráfico. ■

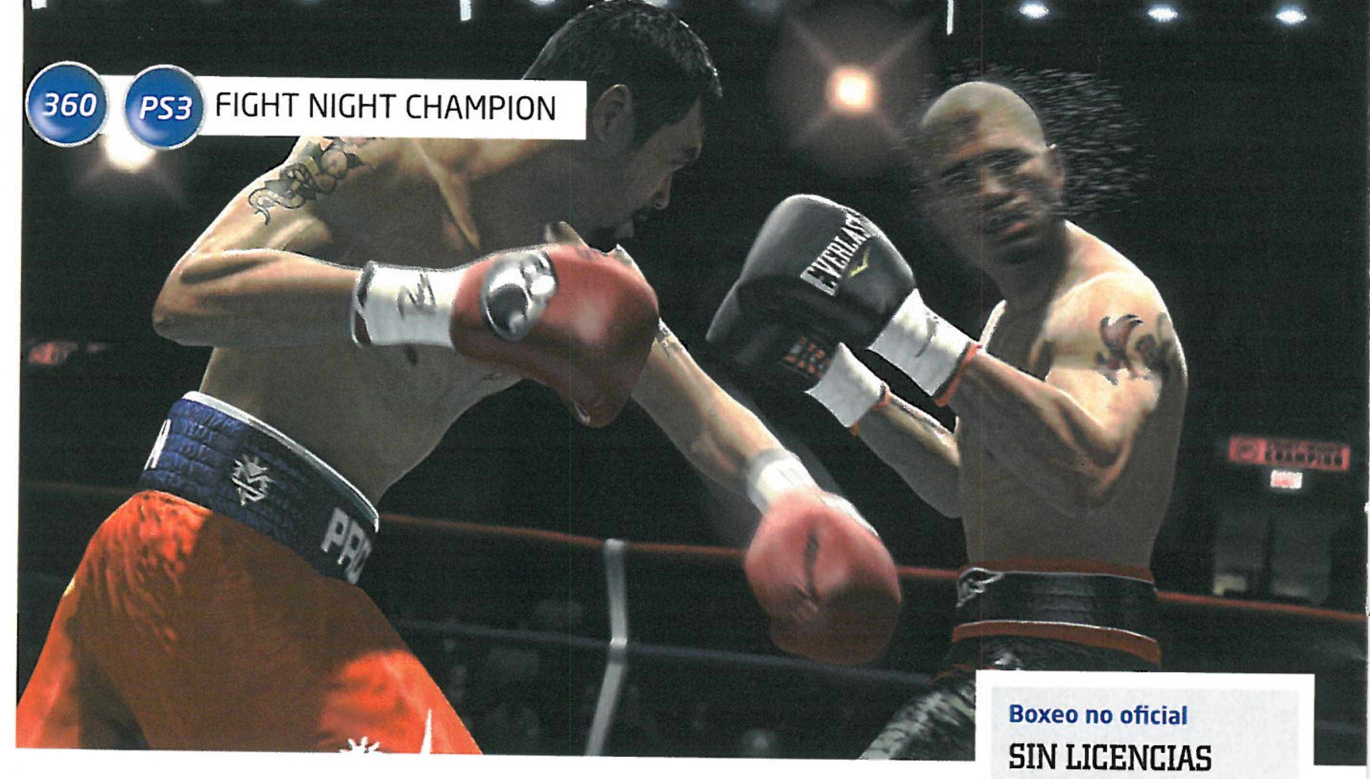
LAS HABILIDADES DEL TRAJE son la piedra angular de la jugabilidad.





Fight Night Champion

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **1° mitad 2011**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**



DE VUELTA AL MEJOR CUADRILÁTERO

Las luces vuelven a encenderse, los púgiles calientan en los vestuarios y sus entrenadores dan las últimas indicaciones. Vuelve Fight Night, y esta vez va a por el campeonato.

Aunque el boxeo no sea un deporte mayoritario dentro de nuestras fronteras, sí que goza de gran popularidad en otras partes del mundo. Esto no ha sido óbice para que un gran número de títulos basados en este mundo llegarán hasta nuestras tierras, con mayor o menor éxito.

El último en intentar conquistar nuestros corazones a base de puñetazos fue *Fight Night Round 4*. Ahora se prepara una nueva secuela de esta franquicia que promete superar a sus predecesores en todos los aspectos.

En primer lugar el aspecto gráfico hilará incluso más fino, con un modelo de daños dinámico, físicas en la sangre y músculos... En definitiva, contará con un nivel de detalle capaz de hacernos dudar si estamos ante un videojuego o ante una retransmisión deportiva.

Sin embargo esta pequeña gran evolución no es más que una mejora superficial si lo comparamos con el gran cambio en su jugabilidad, remapeando el sistema de control completamente. El objetivo ha sido la accesibilidad de la franquicia al tiempo que se aumentan las posibilidad en cada combate.

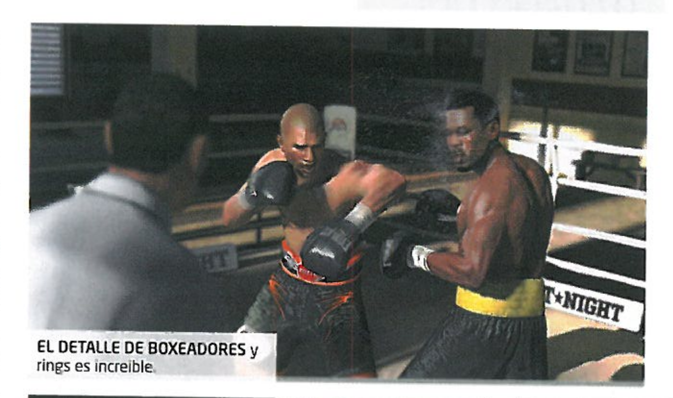
A partir de ahora se acabaron los movimientos raros con el stick, cada dirección de los 360 grados será un golpe diferente. También se está incorporando un sistema de defensa automática, en función de los reflejos de nuestro púgil, que nos permitirá cubrirnos y atacar de una manera mucho más realista. La guinda a esta serie de modificaciones jugables la pone el modificador de fuerza para nuestros puñetazos, que sustituye a los anteriormente llamados Haymakers.

Por otra parte, los modos de juego también sufrirán un pequeño lavado de cara, tanto en su vertiente desconectada como en la online. Se tratará de hacer más hincapié en la variedad de entrenamientos y las opciones de gestión de nuestro boxeador, al tiempo que se mantendrá la intensidad de los combate. Una apuesta segura con un gran gancho de izquierda. ■

Boxeo no oficial

SIN LICENCIAS REALES

Una de las claves de ***Fight Night Champion*** es la ausencia de licencias federativas. Esto ha permitido al equipo de EA Vancouver una flexibilidad sin precedentes a la hora de moldear el modo carrera.
Este hecho no es óbice para que no cuente con púgiles reales, ya que la compañía canadiense ha contactado con unos 60 boxeadores actuales y pasados para que aparezcan en este prometedor título de boxeo.



EL DETALLE DE BOXEADORES y rings es increíble.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento







360 PS3 PC CALL OF DUTY: BLACK OPS

EL DISPARO MÁS CERTERO

Treyarch recoge orgulloso el relevo de Infinity Ward y demuestran que son capaces de lo mejor cuando se lo proponen.

Posiblemente estamos ante el título más deseado del año, del que más se ha hablado y, también del que más se ha llegado a dudar durante los últimos 365. Ahora, por fin, podemos juzgar la obra de Treyarch y dilucidar si aquellas bravuconadas que nos contaba Mark Lahmia en nuestro número 21 se hacen realidad o se quedan en simples promesas.

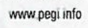
Afortunadamente solo podemos aplaudir el resultado del arduo trabajo de Treyarch en esta titánica obra de arte hecha pixel y polígono. Cada segundo en *Call of Duty: Black Ops* se puede definir como brutal, épico... Casi perfecto. Se trata de un título redondo que consigue cumplir todos los objetivos que se marca en cada una de sus tres ramas de juego.

Por un lado está el modo Campaña, presentado en forma de flashback y con un estilo y ritmo digno de mención. La varie-

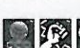
PC PS3 360



Call of Duty: Black Ops

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Treyarch**
Editora: **Activisión**
Precio: **70,95€ (360, PS3) 60,95 € (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos 

Sonido 

Jugabilidad 

Adicción 

Nota final



La opinión

ESTE BLACK OPS es un juego redondo que a buen seguro nos tendrá pegados a los mandos durante meses y meses gracias a sus intensos y variados modos de juego multijugador y a su excelente historia en solitario. Si juegas en PC restale un puntito a la nota final.



Por Juan "Xcast"

dad de escenarios y situaciones sólo es comparable a la calidad del argumento que enmarca la aventura, firmado por el mismísimo David Goyer, responsable del libreto de 'El Caballero Oscuro'.

Por supuesto, tiene un par de pequeños peros que no podemos dejar de lado. Su escasa duración -unas 6 horas- y una IA de compañeros y enemigos algo mejorable. A pesar de ser más longeva que la campaña de *Modern Warfare* 1 y 2, no quedan grandes alicientes para rejugarla una vez que finalicemos la historia. Ahí es donde un modo cooperativo al estilo *World at War* habría venido como anillo al dedo.

OTRO AÑO MÁS, EL LISTÓN DE LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA VUELVE A SUBIR UN POQUITO MÁS GRACIAS A CALL OF DUTY

En cambio, la decisión de la desarrolladora californiana ha sido separar completamente cada una de las modalidades. De esta manera, la única posibilidad de cooperar con nuestros amigos es a través del modo zombi, algo limitado en cuanto a mapas, pues incluye únicamente uno por defecto, añadiéndose otro más al finalizar el juego (y otro secreto a modo de minijuego para los más avispados). En sucesivas descargas se promete ampliar contenido, pero nos parece a todas luces insuficiente, aunque tremendamente entretenido y ocurrente.

La última pieza del puzzle la forman las modalidades multijugador, tanto de manera local (pantalla partida o en red) »


BLACK OPS LLEVA EL combate de infantería más allá.

» como a través de los distintos sistemas de juego de cada plataforma. En las consolas de sobremesa su funcionamiento es excelente, pero falla en ocasiones la versión para compatibles. Nada preocupante, aunque resulta ser un lunar en su historial.

Dejando este error aparte, encontraremos un gran número de mapas y modos de juego, todos ellos bien llevados y más que aptos para entretenernos durante horas y horas hasta convertirlo en un título casi infinito. Habría que añadir también las novedades de esta entrega en este apartado, como son las opciones de personalización y el cine para visionar y colgar nuestras películas en la red de redes. Parece que Treyarch ha conseguido imprimir su personalidad al producto sin dejar de lado el importante legado de anteriores entregas de la saga.

Esta última frase podría además hacerse extensible a la totalidad del programa, empezando por el extraordinario apartado gráfico, capaz de moverse a 60 imágenes por segundo en todo momento con un alto nivel de elementos en pantalla. Esta excelencia también tocaría el diseño del propio juego en sí e incluso su apartado sonoro, simplemente genial, mezclando melodías originales y orquestadas junto a un doblaje a nuestro idioma a la altura de las circunstancias.

En resumidas cuentas, parece que la polémica con Infinity Ward no ha afectado finalmente a la calidad de la entrega de este año de *Call of Duty*. Y es que ***Black Ops*** es un título obligatorio para aquellos que disfrutan de los grandes títulos de acción, tanto si se va a jugar online como si nuestra intención es exprimir la experiencia en solitario. Una vez más, el listón para el año que viene vuelve a subir un poco. ■


ESTE HOMBRE ECHA VERDADERAS chispas...


HUE SERVIRÁ DE ESCENARIO para el multi y la campaña.

> Acabado técnico excelente e impecable a todos los niveles.
> Variedad en el desarrollo de la acción.
> Muchos modos de juego.

Arriba y abajo

> Pequeños errores de la IA jugando en solitario.
> ¡Queremos más zombis!
> La versión de PC es peor.

Interferencias

APOCALYPSE NOW — COD WORLD AT WAR — COD MODERN WARFARE 2

Tres versiones

DIFERENCIAS NOTABLES

Un producto de la importancia de este debe ser tratado con sumo mimo. Por eso, cada una de las versiones que nos llegarán tiene sus peculiaridades. En las plataformas de sobremesa, Xbox 360 se muestra algo superior a la consola de Sony. Sin embargo (y como no podía ser de otra forma) en PC se disfrutará de la mejor experiencia audiovisual, siempre que tengamos un equipo a la altura de sus requerimientos. En este último caso se permite incluso servidores dedicados. Por contra, ofrece algunos problemas de rendimiento y falta de optimización. Detalle que echa por tierra la primera impresión de este *Black Ops*.
Es más recomendable jugarlo en consola, aunque resultará un título intenso y de gran calidad en cualquier plataforma, de esos que se convierten en candidato automático a juego del año.

Multi NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

NEED FOR SPEED SE PONE MACARRA

Burnout se arrenjunta con las finas tesituras de una franquicia muy clásica como es *Need for Speed*. El hijo de tal unión, casi bastardo, sería capaz de hacer a las tortugas volar. Todo un ejemplo a seguir entre la juventud del barrio.

En 1994 nacía una nueva saga de conducción de mano de Electronic Arts, *Need for Speed*. Una de las premisas inquebrantables de este título fue ofrecer coches reales tratando de ser lo más fieles posible. Su éxito fue destacable, pero no fue hasta su tercera entrega cuando esta franquicia se destapó como un verdadero best-seller. El subtítulo que acompañó al perenne *Need for Speed* en aquella ocasión fue *Hot Pursuit*, y aún hoy es el título más vendido de la saga.

Quizá por esto las mentes pensantes de Electronic Arts han querido volver a las raíces de aquel título, tratando de rememorar viejos laureles. La diferencia está en que en este caso el equipo desarrollador detrás del proyecto es Criterion. Este estudio afincado en las afueras de Londres ha adoptado como suya la franquicia, dotándola de un toque personal que solo ellos saben darle.

Y es que si durante los últimos años han deleitado a los aficionados a las carreras arcade con *Burnout*, en esta ocasión tenían que aprovechar todas esas características que tan bien les han funcionado. De esta manera encontraremos coches reales reproducidos con todo lujo de detalles, persecuciones



MEZCLA LO MEJOR DE BURNOUT CON NFS

El condado de Seacrest

LA CARRETERA ES MI PATIO DE RECREO

La totalidad de las pruebas tendrá lugar en el llamado condado de Seacrest. Se trata de un lugar ficticio creado expresamente para la ocasión por parte de Criterion. Muchas de las zonas están extraídas de distintas partes de California y la costa oeste de Estados Unidos, por lo que tendrá ese inconfundible sabor yanki. Serán un total de 160 kilómetros de carreteras a nuestra disposición. La única pega es que únicamente podremos disfrutar de total libertad de movimientos cuando entremos en el modo de conducción libre, donde la policía no tratará de ponernos las cosas difíciles y tendremos que dedicarnos a pasear como si lleváramos a Miss Daisy en el asiento trasero de nuestro sedán.





LA HORA Y LA climatología de las carreras serán variables siempre.



POLICÍAS CONDUCIENDO UN REVENTÓN. Temblad cacos de poca monta.

EL AUTOLOG RESULTA SER LA MAYOR INNOVACIÓN DEL TÍTULO, JUEGA CON TUS AMIGOS AUNQUE ESTÉN OFFLINE

por parajes semi-reales, largas curvas perfectas para altas velocidades.... Pero al mismo tiempo se le ha añadido el frenetismo de su otra saga. Ahora veremos choques espectaculares, un manejo que les será muy familiar a los fanáticos de *Burnout*, la misma mecánica de recargar nitro, el tráfico en las carreteras (aunque en esta ocasión sea más escaso de lo habitual), etc.

Este explosivo cóctel funciona a la mil maravillas sobre el asfalto, contentando a todo tipo de jugadores, tanto los que probaron el título original como aquellos que se suben por primera vez a este particular coche.

Por supuesto, este *Need for Speed Hot Pursuit* incluye elementos originales que le diferencian tangencialmente de sus rivales. El mejor ejemplo son las dos campañas separadas que nos permiten vivir la experiencia de juego desde la perspectiva de los corredores o como policías que intentan hacer cumplir la ley. Esto último es casi una novedad en el género automovilístico. Resulta ser un soplo de aire fresco que no termina de cuajar a la perfección por el escaso número de modos de carrera disponibles. Tampoco son excesivos los 'poderes' a usar en carrera para escapar o cazar al enemigo, aunque en realidad este es un detalle menor que no se acabará notando gracias a los continuos desbloqueos en el modo campaña.

Lo que sí resulta ser un añadido redondo es el Autolog, una especie de Facebook que nos permitirá jugar contra nuestros amigos aunque ellos no estén online. Podremos postear nuestros tiempos, fotos, pensamientos, etc, solo para intentar retar a la comunidad de jugadores. Además, el propio juego se ocupa de recomendarnos distintos eventos en función de nuestros gustos, de lo 'de moda' que esté una determinada prueba... Es una idea brillante que contribuye a aumentar la rejugabilidad del título. Hasta tal punto supone un paso adelante que los futuros juegos



PIENSA EN UN SUPERDEPORTIVO. NFS Hot Pursuit seguro que lo tiene

Interferencias

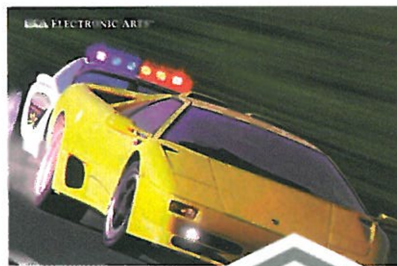



NFS HOT PURSUIT



BURNOUT PARADISE

FACEBOOK





>Respeta sus raíces e innova.
>El Autolog es todo un descubrimiento.
>El ritmo de las carreras, frenético.

Arriba y abajo

>Pocas opciones de juego online.
>Tráfico algo escaso.
>Echamos de menos algo más de libertad.





360 PS3 PC



Need for Speed Hot Pursuit

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Criterion**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **71,90 € (360, PS3); 50,95 € (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces**  **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.3 | Sonido 9.2 | Jugabilidad 9.0 | Adicción 8.6



Nota final



9.0

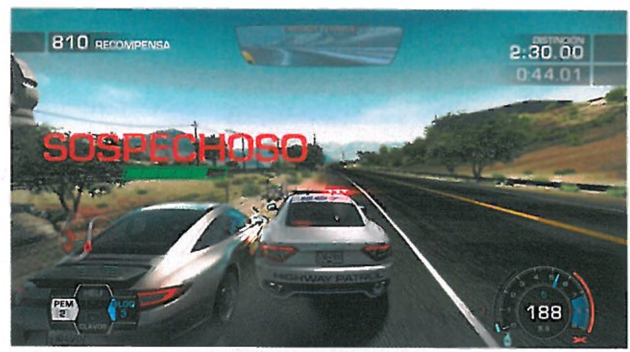
La opinión

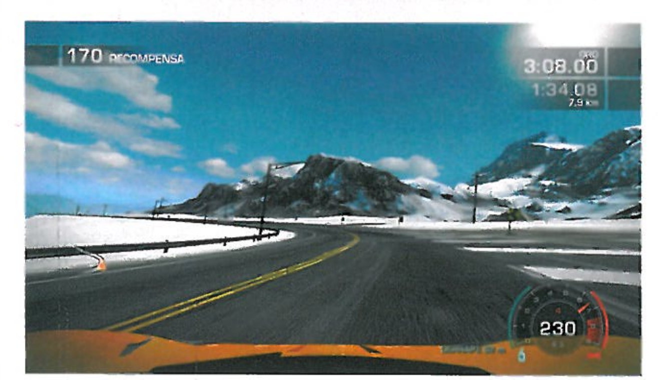
UNA GRAN VUELTA de tuerca a un género muy trillado como el de los arcade de conducción. Un buen reinicio para esta franquicia que aún tiene espacio para mejorar. Esperemos que se dé la oportunidad a Criterion de intentarlo próximamente.



Por Juan "Xcast"







de conducción de Electronic Arts incorporarán esta función de serie.

Aparte de esta funcionalidad, también encontraremos los clásicos modos de carrera contra usuarios online a través de internet (que no a pantalla partida, puesto que no se incluye esta opción). La estabilidad de la línea es correcta, pero los modos de juego acaban cojeando con el paso de las horas. Parece que los chicos de Criterion han echado poca imaginación a la hora de diseñar los diferentes tipos de carrera.

HOT PURSUIT SUPONE EL PRINCIPIO DE ALGO GRANDE EN LA CONDUCCIÓN

En cuanto a las cuestiones técnicas, destaca por encima del conjunto el condado de Seacrest, escenario donde se desarrolla la totalidad de la acción. Una gran extensión de terreno repleta de autopistas con una variedad paisajística que ya querría para sí Paracuellos del Jarama. Todas las rutas están interconectadas. Quizá por eso los jugadores se quedaran con ganas de tener algo más de libertad a la hora de correr las distintas pruebas, siempre repletas de atajos, pero con una única ruta real por la que avanzar. El resto del conjunto cumple con buena nota, con diversos efectos gráficos de lo más trabajado y una estabilidad de imagen loable. Sin embargo ***Need for Speed Hot Pursuit*** 'solo' es capaz de correr a 30 imágenes por segundo, detalle que los más puristas acabarán echando en cara al programa.

Donde no hay pegas es en el apartado sonoro, con una emisora de radio avisándonos de nuestros perseguidores y perseguidos, al más puro estilo del *Hot Pursuit* original. La banda sonora se mueve entre el rock y los ritmos electrónicos, compaginándose con la acción mostrada en pantalla de una manera más que correcta.

En líneas generales podemos decir que este nuevo *Hot Pursuit* cumple con su objetivo (ofrecer las carreras más intensas de la temporada), aunque hay detalles que podrían mejorarse en un futuro (variedad de modos y poderes, tasa de imágenes, libertad a la hora de conducir, número de coches en carretera simultáneamente...). ***Need for Speed Hot Pursuit*** es el principio de algo grande en este género. ■

A matar

SÚPER PODERES AUTOMOVILÍSTICOS

Cada facción tiene unos 'poderes' diferenciados. Los policías podrán usar bloqueos de carretera, helicóptero de seguimiento, pinchos en la carretera y un pulso electromagnético. Por su parte, los corredores también podrán usar los pinchos y el pulso, incorporando un turbo y jammer que desactivará los radares de la policía. En campaña los tendremos que ganar. Online siempre estarán disponibles.



LA MAYOR ALIANZA ENTRE HOMBRE Y BESTIA SE HA FORJADO



26 DE NOVIEMBRE DE 2010





BUSCA A MAJIN EN f









PSP GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

KRATOS TAMBIÉN TIENE SU CORAZONCITO

La aventuras del héroe espartano continúan con un nuevo capítulo en formato portátil, que consigue llevar la tecnología de PSP a límites insospechados.

Un servidor sigue pensando que, tal vez, *Chains of Olympus*, la primera incursión de Kratos en PSP, es el mejor título que nuestros dedos habían manoseado en la portátil de Sony. Y parece que sólo una segunda entrega va a ser capaz de destronarlo de ese privilegiado honor. ***Ghost of Sparta***, además de agrandar el mito de Kratos y sus aventuras jugables, nos ofrece un espectacular juego de acción de los que pocas veces más aparecerán en la pequeña pantalla de la consola portátil de Sony.

En esta nueva aventura, en la que Ready at Dawn y Santa Mónica Studios han colaborado codo con codo, se nos presenta a un Kratos divino, ocupando el trono del Dios de la Guerra, pero atormentado por las visiones que todavía mantiene de su pasado mortal. Con un espectacular guión, el objetivo del Fantasma de Esparta será en esta aventura encontrar y liberar a su hermano Deimos, condenado en algún lugar del inframundo. Para ello, como siempre, no dejará deidad o criatura mitológica con cabeza.



Espectacularidad técnica

PROMESAS CUMPLIDAS

Muchas fueron las promesas de Ready at Dawn sobre llevar al límite la tecnología de PSP, y todas ellas se han cumplido: muchos más enemigos en pantalla, mucho más grandes y con unos escenarios ricos en detalle y en constante movimiento. La Atlántida recreada al milímetro mientras se destruye, por obra de Kratos.

AHORA HAY MÁS ENEMIGOS en pantalla, ahora es más difícil.

> Técnicamente impecable, un nuevo techo para PSP.
> La ambientación y el guión, geniales.
> Muchos extras para rejugarlo varias veces.
> Nuevos combos y armas.

Arriba y abajo

> Es una aventura algo corta.
> Pocos cambios en la jugabilidad con respecto a títulos anteriores.

SCYLLA, EL MONSTRUO MARINO de la mitología griega, será un hueso duro de roer.

LA VIOLENCIA Y LOS DESNUDOS SEGUIRÁN APARECIENDO EN EL JUEGO

La aventura mantiene la jugabilidad a la que todos los fans de *God of War* están acostumbrados, pero con algunas nuevas habilidades (combos aéreos, nuevas armas, nuevas combinaciones de botones, agarres, etc.) que multiplican la experiencia. La acción nos lleva a la mismísima Atlántida, el mítico reino de Poseidón, además de a Creta y diferentes localizaciones (míticas o reales) del mediterráneo clásico. Allí Kratos debe enfrentarse a todo tipo de criaturas, de todos los tamaños y con una gran variedad de poderes que nos lo pondrán cada vez más difícil.

La mayor virtud de esta obra de arte en formato UMD (o juego descargable) es que combina a la perfección las animaciones y escenas espectaculares con una acción y una jugabilidad adictiva, compleja y altamente satisfactoria. Llegar a dominar todos los movimientos y habilidades de Kratos y saber quitarnos de encima a todos los titanes y criaturas que nos asaltan, mientras asistimos a una auténtica película de acción, es la tónica general del juego. Unos gráficos espectaculares, una ambientación y un diseño de los escenarios (que arden o se derrumban junto a



nosotros) completan la experiencia. Como siempre, los típicos QTE para rematar a los titanes le da a las escenas de lucha una espectacularidad extra.

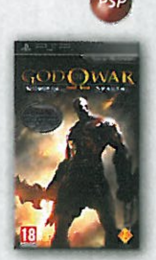
Como ha pasado siempre con la saga, este juego es también algo corto, y sólo rejugando varias veces la aventura en las distintas dificultades se le saca todo el jugo a este impresionante título. ■







PSP



God of War: Ghost of Sparta

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ready at Dawn**
Editora: **Sony**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido 9.0

Jugabilidad 9.0

Adicción



Nota final



La opinión

ESTÁBAMOS SEGUROS DE que Kratos no nos defraudaría. Esta entrega es el mejor videojuego de PSP a nivel técnico que verás alguna vez y su cuidada jugabilidad y ambientación te cautivarán. Tal vez sea corto, pero se puede y debe jugar una y otra vez.



Por G. Maeso

360 PS3 Wii ROCK BAND 3

APRENDIENDO A TOCAR, DE VERDAD

>Los nuevos instrumentos.
>El cuidado aspecto gráfico.
>Las opciones de personalización, los objetivos...

Arriba y abajo

>El repertorio es un poco flojo.
> Los modos 'pro' son demasiado 'pro'.
>Pocos modos de juego.

Los chicos de Harmonix dan una vuelta de tuerca más a los juegos musicales y revolucionan, otra vez, este género. Nuevos instrumentos para triunfar.

Aunque los títulos musicales se han seguido multiplicando y sacando a la luz juegos monográficos que, más allá de ensalzar el nombre de algún grupo concreto, no han añadido nada nuevo al género, sabíamos que podíamos confiar en Harmonix. Y es que para la tercera entrega de su *Rock Band* los creadores originales de *Guitar Hero* se guardaban un as en la manga: nuevos instrumentos y nueva experiencia de juego.

Una vez que la voz y la batería habían logrado un grado de realismo difícilmente superable, había que meter mano a la guitarra de botones, que seguía a años luz de la experiencia con una guitarra de verdad. Para ello Harmonix y MadCatz han creado una guitarra con seis cuerdas para rasguear y tantos botones como trastes y cuerdas tiene una guitarra Fender convencional. Así, tocando con el modo Guitarra Pro, el jugador toca como lo haría con una guitarra de verdad. De hecho, si tienes una guitarra eléctrica con conexión midi, sólo tienes que adquirir un periférico, que también pone a la venta MadCatz, y podrás jugar al juego sin



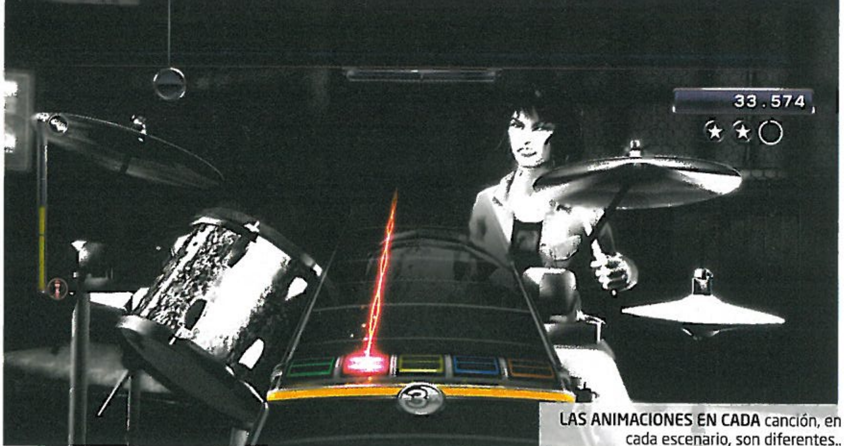
Desafíos de carretera

SAL DE GIRA CON EL GRUPO

Uno de los modos de juego más atractivos son los desafíos de carretera. En ellos tú y tu banda tenéis que conseguir interpretar a la perfección repertorios creados por ti o aleatorios en diferentes locales de la ciudad. Además de los puntos convencionales hay que completar objetivos concretos para ganar extras.



LA GUITARRA Y EL teclado en modo Pro pintan así de difícil, pero si lo dominas...



LAS ANIMACIONES EN CADA canción, en cada escenario, son diferentes..

LA GUITARRA PRO Y EL TECLADO SON INSTRUMENTOS CASI REALES, ¿TE ATREVES CON ELLOS?



Interferencias




ROCK BAND 2



CURSO DE GUITARRA


CURSO DE PIANO

necesidad de adquirir ningún instrumento de plástico. Y, además de la guitarra y el bajo Fender a juego, por si fuera poco, con esta nueva versión hace su aparición el teclado. El nuevo instrumento nos permite emular, en modo fácil o modo pro, a los héroes de las teclas.

La inclusión de los nuevos instrumentos (también hay una nueva versión de la batería con tres platos y un pedal de charles) ha influido mucho en la selección del 'set list' del juego, repleto de canciones con teclados para aprovechar el nuevo instrumento. Así, aunque predomina el rock clásico, se puede decir que la selección de canciones es para todos los gustos.

Además, se han mejorado mucho los modos de juego, donde destaca la posibilidad de hacer crecer tu nueva banda desde sus inicios (en el local de ensayo) hasta sus giras y bolos por los mejores locales del mundo. A base de cumplir objetivos (desafíos de carretera, selección de repertorios y hasta conseguir clavar esos solos que se te resisten) irás ganando fans, dinero y fama y conseguirás que tu banda se haga famosa. Se ha incluido ahora la posibilidad de que diferentes jugadores se unan al concierto en medio de una canción, o que lo abandonen cuando quieran.

Además, contamos con unos completísimos tutoriales para aprender a manejar con precisión los nuevos instrumentos. Creenos, los modos 'pro' son verdaderas clases profesionales de música que te ayudarán a dominar la guitarra, el piano, la batería...

Y lo mejor es que puedes seleccionar un objetivo (de la lista de trofeos o logros) y el juego te prepara para que lo cumplas al instante. ¡Qué comience la música!


LA NUEVA GUITARRA DE seis cuerdas, el teclado y el conector para instrumentos MIDI.

360 PS3 Wii



Rock Band 3

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Harmonix**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **60,95€ (PS3, 360); 50,95€ (Wii)**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** 

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.2
Jugabilidad	**Adicción**
8.2	8.2

Nota final


8.6

La opinión

ES MUY DE agradecer que se innove en este género que se ha saturado y quemado tan rápido. Los nuevos instrumentos que ha añadido *Rock Band 3* son un salto de calidad, pero solo asequibles a músicos o a gente con ganas de llegar a serlo.


Por G. Maeso

360 PS3 PC FALLOUT NEW VEGAS

ESTE YERMO ME SUENA, AUNQUE QUIZÁS NO

Obsidian ha conseguido lo que parecía imposible: Mejorar *Fallout 3* incorporando elementos pertenecientes a las primeras entregas de la saga.

Tras varios meses de seguimiento, por fin hemos podido jugar largo y tendido con este capítulo de la saga *Fallout*, desarrollado, en esta ocasión, por el equipo de Obsidian, donde recayeron muchos de los profesionales pertenecientes a Interplay, autores de las dos entregas originales de los años 90.

Y este dato, que puede parecer meramente anecdótico, se convierte en clave para entender por qué *Fallout New Vegas* es un juego mucho más completo que su predecesor. Decir que es lo que debió ser *Fallout 3*, —como se ha llegado a escuchar en otros foros— se nos antoja algo injusto, pues *Fallout 3* es, ante todo, un gran título, Juego del Año 2008.

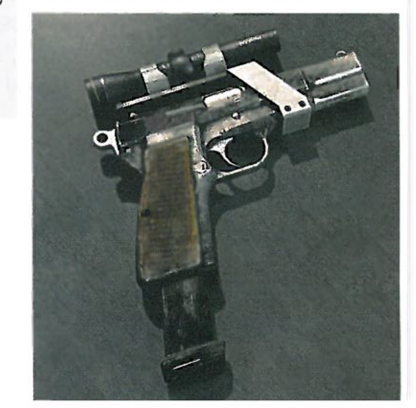
Pero lo que también es cierto es que *Fallout New Vegas* se acerca mucho

LA MUNICIÓN, EL MODO HARDCORE O EL 'CRAFTING', CAMBIAN EL JUEGO, EN TODO

Armas

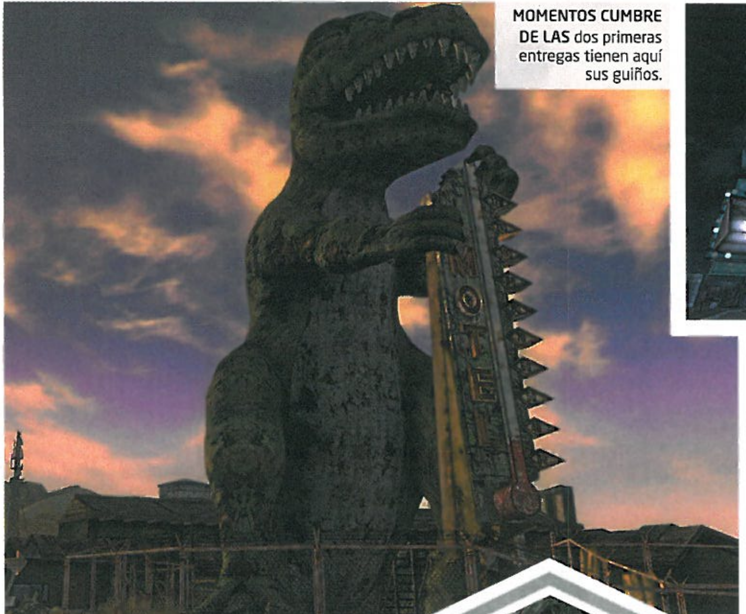
MUNICIÓN Y MODIFICACIONES

Más decisivas las primeras que las segundas, ahora será necesario tener en cuenta aspectos más roleros como el índice de protección de una armadura o incluso su existencia o no. Asesinar a un bandido con una de esas armaduras se convierte en casi imposible sin munición perforante. Igualmente, mirillas, silenciadores y algunas mejoras en armas de energía, harán las delicias de los 'killers' del desierto de Mojave.





EL USO DE ATUENDOS de otras facciones te permitirá acercarte a ellas sin ser atacado.



MOMENTOS CUMBRE DE LAS dos primeras entregas tienen aquí sus guiños.



NEW VEGAS, COMO NEW Reno en Fallout 2, es una ciudad con mucha vida, vicio y contrastes





Interferencias



FALLOUT 3



FALLOUT 2

MAD MAX

Arriba y abajo

> La historia y su desarrollo es espectacular.
> La ingente cantidad de misiones y tramas secundarias.
> El modo hardcore y el uso de municiones.

> Amigos de Bethesda, el motor gráfico empieza a oler un poco.
> El 'crafting' es algo confuso.

más al tipo de rol que sus predecesores ofrecían en aspectos como un sistema de facciones más avanzado, el uso de compañeros, la verdadera importancia de las habilidades adquiridas a la hora de avanzar en la trama y resolver puzzles o el modo hardcore (ojo, con él activado, la experiencia se multiplica por dos).

Pero no sólo a nivel jugable: *Fallout New Vegas* incorpora una de las historias más atrayentes y mejor contadas de los últimos años en un videojuego. Si a eso le sumamos la cantidad de kilómetros cuadrados, ubicaciones y misiones secundarias con absoluta entidad propia, *FNV* es el juego de rol del año, más allá de que el motor gráfico suministrado por Bethesda esté pidiendo a gritos una renovación —no les perdonaremos que *Fallout 4* se muestre igual en nuestros equipos—, o que el interesante 'crafting' de objetos, municiones y modificaciones, a pesar de su potencia, sea algo confuso. A pesar de estas cuestiones, sumergirse en el desierto de Mojave es una gozada para los aficionados al rol. Además, su rejugabilidad, variedad y posibilidades, lo convierten en un título con mucha vida.

Fallout New Vegas os gustará tanto si os gustó *Fallout 3* como si sois fans de las dos primeras entregas y el título de 2008 os dejó algo vacíos. Y si no conocéis la saga, ¿a qué estáis esperando? ■







Fallout New Vegas

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Obsidian**
Editora: **Bethesda Softworks**
Precio: **71,90 € (360, PS3); 50,95 € (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.5

Jugabilidad	Adicción
9.0	9.6

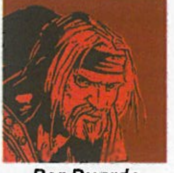


Nota final



La opinión

MÁS ALLÁ DE evidentes cuestiones técnicas y algunos bugs, *Fallout: New Vegas* es el juego de rol del año, con un desarrollo mucho más elaborado y la incorporación de aspectos tan vitales como la munición o las modificaciones.



Por Duardo

DE PRÍNCIPE A REY POR LA VÍA REVOLUCIONARIA

Fable regresa a nuestras Xbox 360 con un Albión más corrupto que nunca, un rey déspota y cruel, un hermano en busca de venganza y un sinfín de aventuras



Tras *Fable 2* quedó patente que Lionhead debía ofrecer un paso más en la saga. La segunda entrega de las aventuras de los héroes de Albión gustó mucho -ahí están sus notas para confirmarlo-, pero era necesario un lavado de cara en varios elementos: combates, desarrollo de personajes, interfaces, interactuación con NPCs de Albión...

Y eso es precisamente lo que se ha hecho. A pesar de ser la entrega con menor tiempo de desarrollo, Lionhead se ha volcado en dotar al sistema de combate de más posibilidades (combinación de diferentes estilos y hechizos, por ejemplo), ha eliminado todo tipo de referencias banales en la interfaz de juego (como la barra de energía), y se ha desarrollado la capacidad para interactuar del personaje, yendo desde devolver la voz al mismo -no había nada peor que parecer mudo- hasta la inclusión de nuevos modos de entablar relaciones con los personajes que nos encontramos

EL COMBATE HA SIDO REMODELADO PARA PODER COMBINAR DE FORMA RÁPIDA DIFERENTES ESTILOS





EL COMBATE SE LLEVA a un nuevo nivel gracias a la desaparición de la barra de energía y al desarrollo de nuevas capacidades.



TU PROPIO HERMANO ES el malvado al que debes derrocar. Para empezar, es capaz de hacerte elegir entre matar a tu amada o a una multitud de campesinos. Un amigoooo...

> Mantiene intacta la magia de Albión.
> El lavado de cara de los desarrollos del personaje.
> Un argumento más elaborado que *Fable 2*.
> El humor ácido inglés.

Arriba y abajo

> Las pantallas intermedias cuando se interactúa con otros, y cuando se entra en la sala.
> ¡Que vuelvan los menús!

Fable III

Género: **RPG Acción**
Desarrolladora: **Lionhead**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95€**
Jugadores: **1 (2 Coop Online)**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi






www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.0 · Sonido 8.8
Jugabilidad 9.0 · Adicción 8.5

Nota final



8.8

EL MAPA EN 3D PERMITE UNA EXPLORACIÓN MUCHO MÁS INTUITIVA DEL MUNDO DE ALBIÓN

por el camino o en nuestras misiones. En *Fable 3*, si seguís habitualmente *Marca Player*, sabréis que debemos no sólo derrocar al rey, sino también gobernar Albión según nuestros dictados. Y para alcanzar los objetivos tendremos que conseguir un buen puñado de aliados a través de las misiones disponibles en cada localización, fácilmente localizables gracias al nuevo mapa con el que cuenta el juego y que se puede consultar en todo momento.

Sumando aliados ganamos sellos del gremio, que sumarán para alcanzar objetivos o que podremos usar para desarrollar nuestro personaje con más profesiones, habilidades de combate y sociales. Como en su antecesor, podemos comprar y vender propiedades, vestimentas, armas y cientos de elementos más, nos desarrollaremos en diferentes profesiones -cuya nueva fórmula recuerda mucho a los *Rock Band* y *Guitar Hero-* , pero en esta ocasión, como decimos, Lionhead ha evolucionado el sistema de gestión, pasando de los sencillos menús de *Fable 2* a una estancia en la que en vivo seguiremos controlando al personaje para administrar sus logros, amistades, aspecto físico, armas y demás caracterísitcas del héroe.

Esta sala es precisamente uno de los aspectos que menos nos han gustado. Cierto es que hace más secuencial este tipo de acciones, pero cierto también es que al final, con los tiempos de carga, se pierde más tiempo que con los menús. A este pero hay que sumarle la pantalla intermedia que surge cada vez que tenemos un encuentro con alguien, que hace más lenta la interactuación con los NPCs. Eso sí, se han eliminado todos los menús radiales anteriores y tendremos que hacer uso del sistema social para alcanzar la mayor parte de nuestros objetivos.

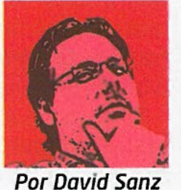
Una vez consigamos los aliados y consigamos ser el rey de Albión empieza una nueva aventura -muy divertida, las cosas como son-, que no es otra que la de gobernar cumpliendo o no las promesas que hemos ido haciendo a nuestros antiguos aliados. Estas decisiones tendrán consecuencias claras en el reino, y no serán los únicos problemas a los que tendremos que enfrentarnos, pues en esta etapa las cosas se ponen feas para el rey, que tendrá que saber lidiar con la tesorería, el ejército, los impuestos y los temas sociales o tomar partido en aspectos polémicos de la época como, por ejemplo, el trabajo infantil en la industria. En definitiva, una evolución muy buena de *Fable*, pero que tiene un problema en el sistema de gestión del personaje. Un problema muy fácil de solucionar, por otro lado. ¡Peter, que vuelvan los menús! ■



NO HAY NADA COMO combinar varios hechizos en un mismo ataque.

La opinión

UN GRAN AVANCE para el mundo de Albión. Fable 3 incorpora un montón de mejoras en varios frentes: combate, desarrollo de personajes... Sin embargo hay evoluciones que no entiendo, como el tema de la "sala". Muy visual pero poco práctica.



Por David Sanz

360 PS3 Wii DJ HERO 2

EL REY DJ VUELVE PARA TRIUNFAR EN LAS PISTAS

Un año después llega la segunda entrega de *DJ Hero*. Un modo historia, mayor capacidad de improvisación y una selección de temas más general y menos hip-hop son las principales novedades de una saga que intenta romper la crisis de los juegos musicales.

Los videojuegos musicales ya no son lo que eran. La competencia de licencias, la falta de novedades y la sobreexplotación de *Guitar Hero* y *Rock Band* está costándoles caro a Activision y Electronic Arts respectivamente. Pero la primera ya se salió de la órbita guitarrera el año pasado pasándose a la mesa de mezclas, y ahora FreeStyleGames ha incluido unas cuantas novedades que pretenden hacer de *DJ Hero 2* un producto aún más diferente de los clásicos *Guitar Hero*.

Si no jugaste al primero, te hemos preparado una recuadro en la página de la derecha con toda la información sobre la tabla. Como verás, hay diferentes elementos a la hora de tocar las canciones, aunque todos, al igual que en *Guitar Hero*, van destinados a lo mismo: conseguir cuantos más puntos, mejor. Puede parecer más fácil ya que solo hay tres botones, pero aquí no se trata de ir al compás del ritmo, sino de seguir las alteraciones musicales como si fueses un DJ, de juntar todos los elementos y de improvisar siempre que te lo permitan.

La improvisación es uno de los elementos que más ha evolucionado respecto al primer *DJ Hero*, y quizá el más importante. Muchos usuarios se quejaron del poco lugar para la improvisación que dejaba la primera entre-



EN EL MODO HISTORIA recorrerás las mejores ciudades del mundo en cuanto a pistas de baile se refiere: Ibiza, Londres, Berlín, Shangai...



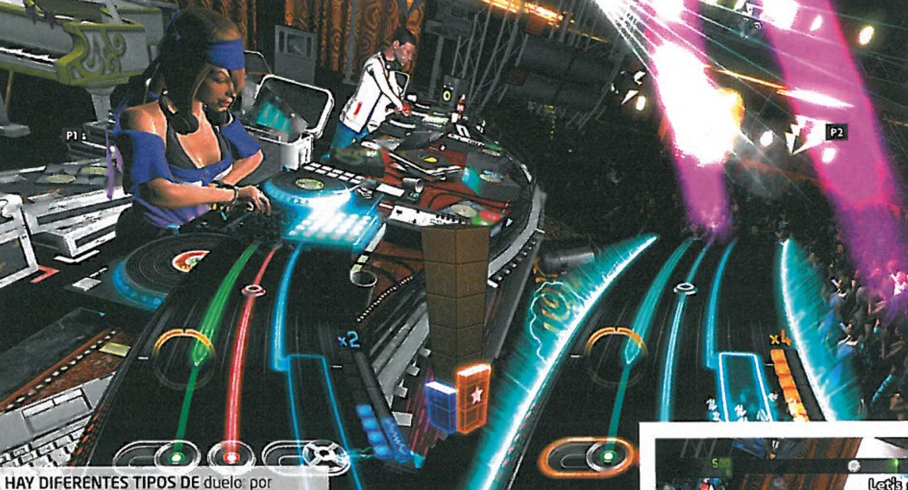
LOS PRIMEROS NIVELES SON muy asequibles, pero en difícil se pasa muy mal.



>El tracklist, espectacular.
>La improvisación
>La inclusión de Megamixes.
>Los modos de duelo.

Arriba y abajo

>El modo historia y las opciones para un jugador en general, escasas.
>Para quien sepa más o menos mezclar se le quedará escaso de opciones.


HAY DIFERENTES TIPOS DE duelo: por tramos, por puntos, por aciertos...

ACTIVANDO LA EUFORIA MULTIPLICARÁS por dos los puntos que consigas.





TIESTO, DAVID GUETTA, LADY GAGA, BUSTA RHYMES, CHEMICAL... TEMAZOS VARIADOS

Por si no jugaste al primero...

LA MESA DE MEZCLAS

La mesa de mezclas de *DJ Hero* tiene diferentes partes. La primera y más visible, el plato, contiene unos botones con los que realizamos los toques, similares a *Guitar Hero*. El plato gira, lo que sirve para realizar los scratches. Todas las canciones tienen dos bases rítmicas, y las variamos con el crossfade, que está abajo a la izquierda. Si te fijas en las pantallas, tanto la línea azul como la verde se mueven a izquierda o a derecha, ese es el movimiento del crossfade. Justo encima del crossfade está la rueda de efectos, que permite realizar alteraciones en los sonidos y un botón que sirve para activar la Euforia, el multiplicador de puntos, lo mismo que la Energía Estrella de *Guitar Hero*. Con estos elementos tienes que montar los temas.

ga, al fin y al cabo es una de las bases de un buen DJ. Pues ahora habrá fases en todas las canciones en las que improvisaremos los movimientos con el scratch para realizar nuestros propios efectos, con el crossfade para elegir qué mezcla queremos poner en ese momento o con la tecla roja, la de efectos, para añadirlos en el momento en el que queramos. Es una improvisación guiada, ya que está limitada a determinados puntos, pero enriquece mucho el resultado.

Otra de las principales quejas de la comunidad fue la ausencia de un modo historia. Efectivamente, se ha añadido, aunque no resulta tan satisfactorio como nos hubiera gustado. Simplemente iremos de menú en menú (de país en país según la historia) tocando temas. En realidad simplemente es un modo de desbloqueo de mezclas y duelos con otros DJ's, pero sin ningún trasfondo detrás que le dé un poco de empaque a la trama.

El tercer añadido importante es la posibilidad de cantar tú los temas, ya sea cantando o rapeando, para lo que tendremos que entonar a lo *SingStar* o seguir el ritmo del rap respectivamente. Una pena que no venga el micro integrado, aunque si ya tienes uno para consola, es interesante.

No es una revolución, pero ha cambiado lo justo como para justificar su compra ante aquellos a los que les gustó el primero. ■

360 PS3 Wii



DJ Hero 2

Género: **Musical**
Desarrolladora: **FreeStyle Games**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€ (360, PS3); 60,95 € (Wii)**
Jugadores: **1-4**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.5

Jugabilidad	Adicción
8.8	9.0

Nota final

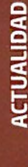
8.5

La opinión

LA MISMA BASE que el primer *DJ Hero* y elementos nuevos como más improvisación, un flojo modo historia y la posibilidad de cantar las canciones son todo lo que encontrarás en *DJ Hero 2*. Podrás sentirte como un DJ en cualquier discoteca de Ibiza.



Por Dave Navarro



360 PS3 NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

Kakashi Pain

- >Fiel a su licencia
- >Ambientación y gráficos a un gran nivel.
- >El modo online por fin está presente (y funciona correctamente).

Arriba y abajo

- >Las constantes cargas rompen el ritmo de juego
- >El modo historia resulta tedioso en ocasiones.
- >Sistema de combate poco profundo.

VUELVE NARUTO, VUELVE EL NINJA

Una oportunidad única para vivir la historia del Ninja que no quiso pasar desapercibido vistiendo de negro desde dentro. Lucha y rol con filtro anime.

Aunque la primera entrega de *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm* salió al mercado en exclusiva para Playstation 3, ahora los seguidores del segundo luchador anime más famoso de la historia tienen la oportunidad de disfrutar de sus aventuras también en Xbox 360. Y lo curioso del caso es que la saga continúa en el punto donde lo dejó el último juego aparecido para esta consola, en vez de como sería normal, continuar la historia de su primera parte.

Es este un detalle que sin duda agradecerán los poseedores de 360. La mayor diferencia que podemos encontrar con su predecesor y con los anteriores títulos de la saga, es que esta vez el modo historia ha sido renovado por completo. El componente RPG se hace mucho más evidente en esta entrega, y aunque no llega a ser perfecto, es un gran aporte a la saga. Aunque este modo principal sufre de muchos momentos en los que la diversión decae, es un gran punto de partida.

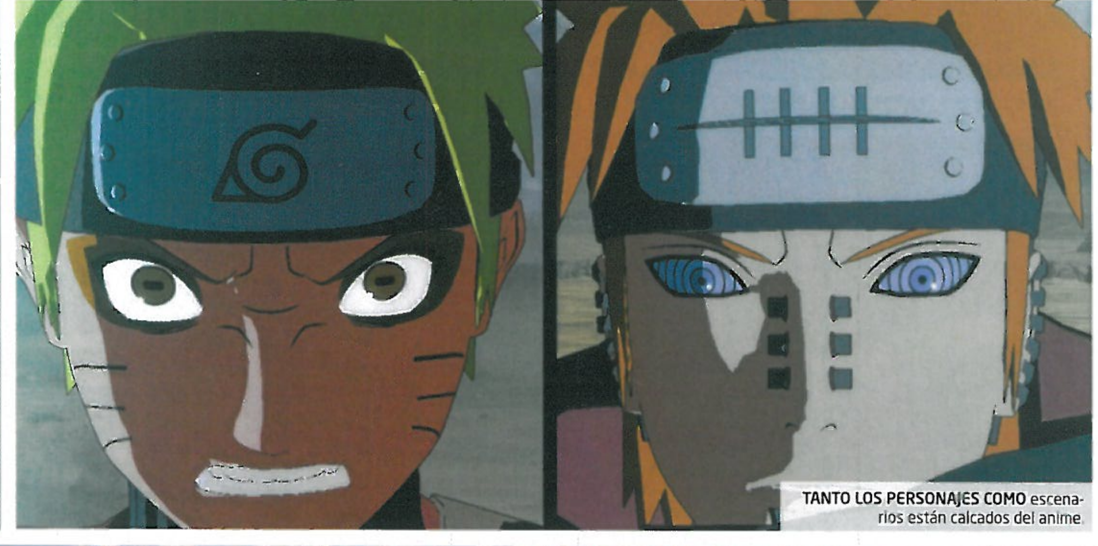
Además, se incluye un modo multijugador online que constituye uno de los



Con versión de lujo

EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Los aficionados a este anime estarán encantados con la edición coleccionista que se ha lanzado de este título. Incluye, además del juego, la banda sonora del mismo, un código para descargar un personaje desbloqueable (Minato) y un dibujo diseñado por el creador de la serie en exclusiva para la ocasión.



TANTO LOS PERSONAJES COMO escenarios están calcados del anime



CADA COMBATE SERÁ UN verdadero espectáculo audiovisual









grandes atractivos del título. Poder luchar a través de la red de redes alarga la vida del título enormemente y explota extraordinariamente el mayor punto fuerte del mismo, los combates. El ritmo de dichas batallas es muy bueno, las peleas son fluídas y rayan a un alto nivel. Especialmente si no eres experto en juegos de lucha, de lo contrario algunas de las peleas en las que nos veremos involucrados se pueden hacer algo fáciles.

Otra de las grandes bazas del juego es su ambientación. La atención a cada pequeño detalle demuestra el respeto por la licencia por parte del equipo de programación encargado del proyecto. Esta sensación se ve apoyada por el hecho de que tanto los gráficos como las escenas pregrabadas rozan la perfección, lo que satisfará a los seguidores más incondicionales del personaje, mientras que aquellos que se acercan por primera vez al anime se verán gratamente sorprendidos por su calidad.

En la parte negativa hay que destacar las tediosas y constantes cargas, no solo antes de disputar los combates, que sería comprensible, si no en situaciones en las que no se encuentra justificación para dichas cargas. Si es que, en ocasiones basta con un cambio de cámara para tenernos unos segundos a la espera. Estas constantes rupturas de ritmo son capaces de arruinar por completo la experiencia y es el gran detalle a mejorar en futuras entregas de la franquicia.

Otro detalle que parecen haberse dejado por el camino es referente a las voces. No habría estado de más incluir un buen doblaje a nuestro idioma. Sin embargo los más otakus estarán encantados de poder oir las voces en japonés.

En resumidas cuentas, nos encontramos ante un buen juego, que no pasará a la historia como uno de los mejores en ninguno de sus apartados, pero que devolverá a los fans cada céntimo gastado en él. Su falta de ritmo en el modo historia se ve ampliamente compensado por sus combates y su ambientación. Queda trabajo por hacer, es un juego mejorable, pero es uno de los mejores títulos aparecidos hasta hoy basados en el anime que le da nombre. ■

Interferencias



NARUTO ULTIMATE NINJA



NARUTO SHIPPUDEN 1



DRAGON BALL

MEJORABLE, PERO MÁS QUE SATISFACTORIO PARA LOS FANS DEL PERSONAJE

360 PS3



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Género: **Aventura/ Lucha**
Desarrolladora: **Cyberconnect2**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos  8.8
Sonido 8.2
Jugabilidad  8.0
Adicción  8.0

Nota final


8.2

La opinión

SI OBVIAMOS EL hecho de que el modo historia hace que perdamos el interés demasiado pronto y empecemos a aburrirnos más veces de las deseadas, estamos ante un buen juego de lucha y un imprescindible para seguidores de la saga



Por Ángel Llamas

360 PS3 PC STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA 2

LA FUERZA EN TI DÉBIL PARECE...

El título más vendido basado en el universo Star Wars vuelve con la fuerza de un jedi para demostrar que no está todo visto en esto de los midiclorianos. Aunque a la hora de la verdad parece que acabará cayendo en el lado oscuro...

>Gráficamente es toda una belleza.
>Controlar los poderes de la fuerza.
>La banda sonora.

Arriba y abajo

>No está todo lo pulido que merece.
>Corto, poco rejugable y con escasas opciones extra.

Hasta la fecha se han lanzado incontables títulos basados en la saga galáctica por excelencia. Se han tocado casi todos los géneros y en la mayor parte de los casos su éxito ha sido más que destacable. Sin embargo un título consiguió despuntar hace un par de años. Nos referimos a la primera entrega de *El Poder de la Fuerza*. Un título de acción que nos ponía en la piel del aprendiz secreto de Darth Vader, con poderes inimaginables.

La premisa que condujo a esta obra al estellato fue la posibildad de hacer uso de los poderes de la fuerza hasta un nivel inimaginable. Destrozar cazas con la telequinesis, electrocutar a oleadas completas de enemigos, participar en épicos combates contra todo tipo de seres... En resumidas cuentas, todo lo que un fan de Star Wars llevaba esperando hacer desde 1978.

Por eso no es de extrañar que en esta segunda parte se repita el mismo planteamiento, protagonista y esquema de juego. Y es que *El Poder de la Fuerza II* es una continuación en el sentido más estricto de la palabra, reforzando muchos de los aciertos de la primera parte, pero acentuando otros que, a la postre, son los que de verdad marcan la calidad de un lanzamiento de este calibre.

En el lado positivo encontramos un nivel audiovisual realmente espectacular en el

UNA GRAN PUESTA EN ESCENA QUE PIERDE FUELLE EN SU PROPUESTA JUGABLE



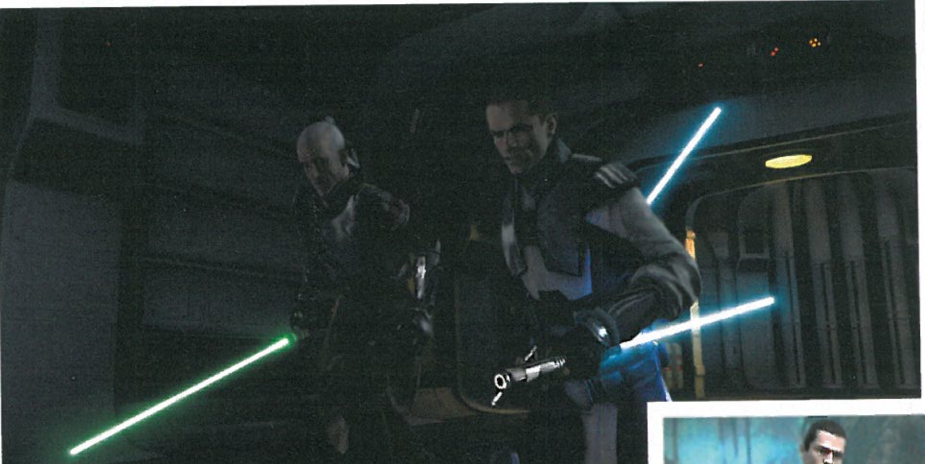
PARA ACABAR CON LOS enemigos más poderosos usaremos QTE.



MEJORAREMOS NUESTRAS HABILIDADES CON puntos de experiencia.



HACER LEVITAR A ENEMIGOS es uno de nuestro ases en la manga.



EL GENERAL KOTA REPITE aparición, pero no pasa de ser un simple secundario.

EL BUENO DE YODA hace un pequeño cameo en este nuevo título de Lucas Arts.







Los poderes de la fuerza

QUEMA, LEVITA, MATA...

La gran estrella de este título son los efectos de los midiclorianos, es decir, los poderes de la fuerza. Podremos hacer levitar a los enemigos para luego lanzarlos por los aires, explotar en una burbuja de energía, lanzar rayos por nuestros dedos, controlar las mentes del enemigo, lanzar sables láser a distancia...
Todos ellos los recibiremos con una potencia limitada, pero podremos irlos mejorando para que sean capaces de alcanzar a un mayor número de enemigos. Hay pocos momentos comparables aplastar con nuestra mente el Tie Fighter de Darth Vader o ver como varios Stormtroopers se lanzan al vacío tras ser convencidos por Starkiller de que su vida no vale la pena. ¡Muérete de envidia Luke Skywalker!

que la única nota discordante acaba siendo un doblaje que no cuenta con los actores que prestan su voz a la versión cinematográfica española. Pocas pegas más se le pueden achacar en este aspecto.

Si bien el plano jugable es mucho menos imaginativo, hasta el punto de conseguir estropear un material más que aceptable. Por una parte, la evolución de la jugabilidad es casi nula desde la primera hora de juego, limitándonos a matar y matar sin descanso. Este fallo podría haberse maquillado si la historia que enmarcara al juego consiguiese desviar la atención. No es el caso y el argumento es poco más que una excusa para hacer el 'cabra' con los poderes de la fuerza. Y, por otra, para rematar la jugada, la duración de la aventura es muy escasa, y las razones que nos llevarían a rejugarlo son poco menos que inexistentes (a esto habría que añadir un nivel de dificultad alarmántemente bajo, un puñado de enemigos finales aburridos y faltos de imaginación y la reiteración de enemigos y localizaciones).

El Poder de la Fuerza II se deja jugar sin problemas y será capaz de enganchar a los más fanáticos de la saga, pero como título de acción presenta una serie de lagunas que le condenarán al olvido mucho más rápido de lo que esperábamos. Quizá en una tercera entrega se consiga enderezar el camino de esta prometedora saga. ■







SW: El Poder de la Fuerza 2

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Lucas Arts**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€ (PS3, 360) 50,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.2
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.0

Nota final

8.0

La opinión

UNA PEQUEÑA DECEPCIÓN la que nos hemos llevado en esta ocasión. La presentación de este título es inmejorable, pero parece que el desarrollo haya sido demasiado precipitado, fallando en detalles que podrían haberse evitado. Otra vez será, señores de Lucas.



Por Juan 'Xcast'

Wii GOLDENEYE: 007



VUELTA A LOS SHOOTERS DORADOS EN WII

Eurocom da una lección de cómo no usar el nombre de GoldenEye en vano, respetando el clásico y trabajando en las novedades. Un producto nuevo pero con tanta calidad como el de la 64.

En realidad, hacer juegos de espías o del mismo James Bond no debería ser muy complicado. Total, no son más que un conjunto de clichés ordenados cada vez de forma distinta. La clave está en saber dar en el gusto con las formas, y el problema es que Bond es mucho Bond y, como pasa con los filmes, reinventarse cada vez es una misión muy complicada. Y más difícil aún podría ser 'reimaginar' el clásico que dictó el futuro de los FPS de consola, atreviéndose a usar su nombre y su legado. Pues nunca digas nunca jamás: *GoldenEye 007* viene a Wii para rememorar aquellos años y para, sorprendentemente, plantar cara con su identidad.

Jugar la campaña en solitario es una delicia. A lo mejor le han cambiado la cara a 006-Boromir, o a las chicas Bond, pero con una trama tan bien contada y un trasfondo ambientado en la actualidad tiene mucha más gracia volver a la historia de satélites y rusos. Tendrás constantes referencias al juego de Nintendo 64, a la peli de 1995 y al estilo 007 en general, y lo bueno es que esas referencias no están desperdigadas sin ton ni son, sino colocadas cuidadosamente. Imagina un tramo old school que te recuerde al trabajo de RARE, un puñado de momentazos y frases del film o una botella de vodka de imitación que Bond reconoce de un vistazo.

Con un ritmo excepcional, el modo en solitario mezcla zonas de sigilo con intensos tiroteos y espectaculares escapatorias. Da gusto cambiar el chip bélico y disfrutar de emocionantes infiltraciones silenciosas hasta que la torpeza o un imprevisto dan paso a la acción; una acción explosiva que te ata al sillón mientras te cubres en escenarios rompibles de diseño impactante. Todo cambia en

A todo trapo

PRODUCCIÓN DE CINE POCO USUAL EN WII

Sube el volumen y usa una pantalla grande para disfrutar de una superproducción estilo Wii. Verás de lo que es capaz tu consola y no estás acostumbrado: música (con Nicole Scherzinger o David Arnold), efectos especiales gráficos y sonoros, escenarios, cinemáticas, introducción, movimiento de los personajes, actores, voces en castellano, guión... y todo gracias a los recursos puestos por Activision y aprovechados por Eurocom con creces. Vamos, prácticamente como si fuese una película de verdad en la que tú lo controlas todo, una superproducción como Dios manda.









>Desarrollo sensacional.
>Todos los sentidos disfrutan en la campaña.
>Sabe cambiar la historia a lo Craig.

Arriba y abajo

>Defectos ridículos en las opciones online que desvirtúan un poco.
>Algunas arenas no están a la altura.

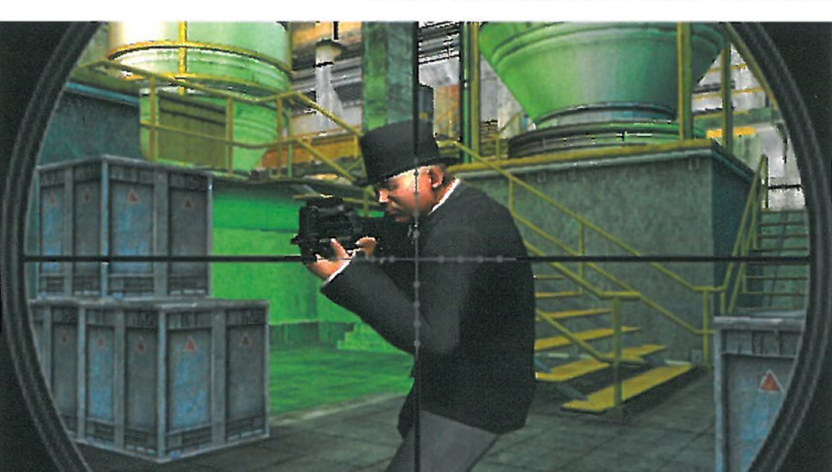


El mando
GADGETS CON BOTONES

Al final ha sido todo un acierto aceptar el mando clásico con palancas. No te diremos que es mejor, de hecho el manejo con Wiimote y Nunchuk es sensacional, preciso y tiene mucho más protagonismo en la historia (ponlo en el nivel 3 para aprovecharlo y retócalo un poco). Pero la opción joystick viene de perlas para darle unas lecciones al multiplayer a Xcast, o para que pueda jugar la campaña como suele hacerlo en 360. Y ahorrativo: si tienes mandos de GameCube, te valen.

NO TE IMPORTARÁ JUGAR LAS MISIONES UNA Y OTRA VEZ

el mundo de los agentes secretos, y como en *GoldenEye* se ha hecho tan divertido, no te importará jugar las misiones una y otra vez y disfrutar del estilo refrescante. Además, hacerlo como antaño, con barra de salud o contra el crono es un gran desafío que agradecerás.



SI NO SABES MANTENER el sigilo, la cosa se pondrá fea.

Piques legendarios

Para el multijugador deberás olvidar el glamour de la campaña, su presentación de lujo y su ambientación. Contra los amigos todo es más feo, tosco y casi cutre, pero no por ello menos desternillante. Las partidas a pantalla dividida se han ganado nuestras horas de cachondeo como lo hizo el original: a base de mapas, personajes y modos de juego sencillos y de diversión directa. A lo mejor echas de menos algún escenario más amplio, o la carrera al principio de la partida a por las armas (aquí llevarás siempre la tuya), pero una vez más, el espíritu se ha recuperado y los cambios ponen la novedad. Una pena que en el juego online se hayan recortado tantas opciones, quedando muy limitado tanto frente al juego local en una tele como frente a otros títulos Wii de Activision. Aun así, siempre echarás ratos online mientras vienen los amigos a casa. Sólo o acompañado, es probable que te hagas el Bond durante muchas, muchas horas. ■

Interferencias



GOLDENEYE (PELÍCULA)



GOLDENEYE (NINTENDO 64)



NO ONE LIVES FOREVER

Wii



GoldenEye 007

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Eurocom Games**
Editora: **Activision**
Precio: **50,95 €**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	9.5



Jugabilidad	Adicción
9.0	9.2

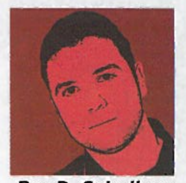


Nota final



La opinión

POR SI NO tenías suficientes formas de liarla en el salón con amigos y una Wii, aquí tienes el perfecto 'tiroteo party'. Y si quieres un buen juego de disparos alejado de las guerras y que explote la consola, GoldenEye tiene una de las mejores campañas en solitario del año.



Por D. Caballero

PC



Final Fantasy XIV

Género: **MMO RPG**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Square Enix**
Precio: **40,99€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.0** Sonido **8.0**
Jugabilidad **4.0** Adicción **4.0**

Nota final



5.5

La opinión

UN JUEGO QUE sorprende por todo lo malo que atesora: Mal planteado en misiones, control, gestión... Un problema que no se resuelve con parches, si no con una completa revisión de la experiencia de juego. Lo positivo: es muy bonito.



Por Duardo

PC FINAL FANTASY XIV



AHORA SE LANZA LA versión PC. Para la de PS3 habrá que esperar hasta marzo. De 360 no se sabe nada.

¿QUÉ TE SUCEDE, SQUARE ENIX?

Alucinados nos hemos quedado con este *Final Fantasy XIV*, que termina por confirmar el declive de la desarrolladora, otrora seguro de calidad, Square Enix.

Para ser justos, es difícil valorar un MMO durante sus primeros meses de vida, y la prensa de videojuegos está plagada de pruebas al respecto: si *Age of Conan* no era al principio el juego que esperábamos o *Aion* y *Star Trek Online* malviven en un complicado panorama, en esta ocasión, la continuación espiritual del correctísimo *Final Fantasy XI Online*, se presenta como un título mal planteado de base y con muy poco mimo en su desarrollo y acabado.

Lo cierto es que aquellos que se acerquen a *Final Fantasy XIV* verán que existen cosas tan extrañas como la creación de personaje, completamente a parte del propio programa, teniendo que generar los huecos desde la web de Square y, ¡ojo!, pagar tres euros por cada personaje en un proceso, además, farragoso y poco intuitivo.

Como poco intuitivo es el desarrollo de un título que, pretendiendo simplificar su uso para los usuarios de consola (sobre la versión para Xbox 360, tenemos nuestras dudas acerca de su definitiva publicación), convierte su control en farragoso y poco explicado. Y es que, además de esa ausencia de indicaciones, tampoco se nos aclara muy bien qué debemos hacer. Carece totalmente de guión y tampoco dispone de ningún tipo de tutorial inicial que explique al jugador cómo se juega, por lo que la sensación de estar absolutamente perdido es constante.

El preciosismo gráfico es, sin duda, su mayor baza, aunque un interfaz poco claro y que busca más ser estéticamente agradable que realmente práctico, lacra todavía más la experiencia.

Para más 'inri', existe una limitación de misiones a realizar diarias, en aras de evitar la adicción excesiva. Señores de Square Enix, tranquilos, que es muy probable que poniendo tantas trabas: económicas, de manejo, de gestión, de 'questeo'... nadie vaya a pasar muchas horas con su título. Por cierto, voces y textos en inglés. ■







FINAL FANTASY XIV REQUIERE de una revisión completa para funcionar como un MMO válido.

PARA PlayStation3™

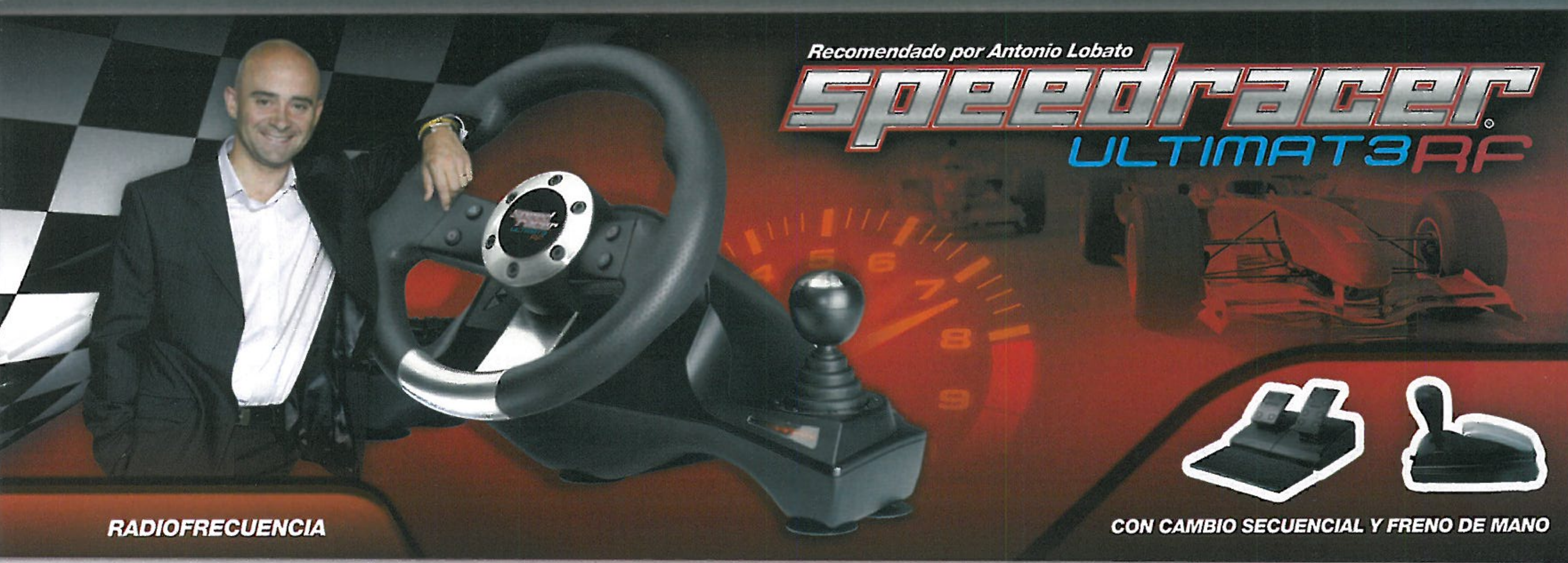
ardistel
Feel the experience

ardistel

CRYSTALPAD™ RF
6-axis motion & vibration
PARA PS3™ REAL FUTURE PEOPLE

▶ PRO ELITE CONTROLLER
¡Siente la experiencia 360 en tu PS3!

▶ HF1 CONTROLLER
Tecnologia Bluetooth®





Feel the experience

360 PS3 PC



WRC

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Black Bean Soft.**
Editora: **Namco-Bandai**
Precio: **60,95€ (PS3 y 360) 40,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: Voces Textos

Pegi

www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.3
Sonido 8.0
Jugabilidad 8.6
Adicción 8.2

Nota final

8.1

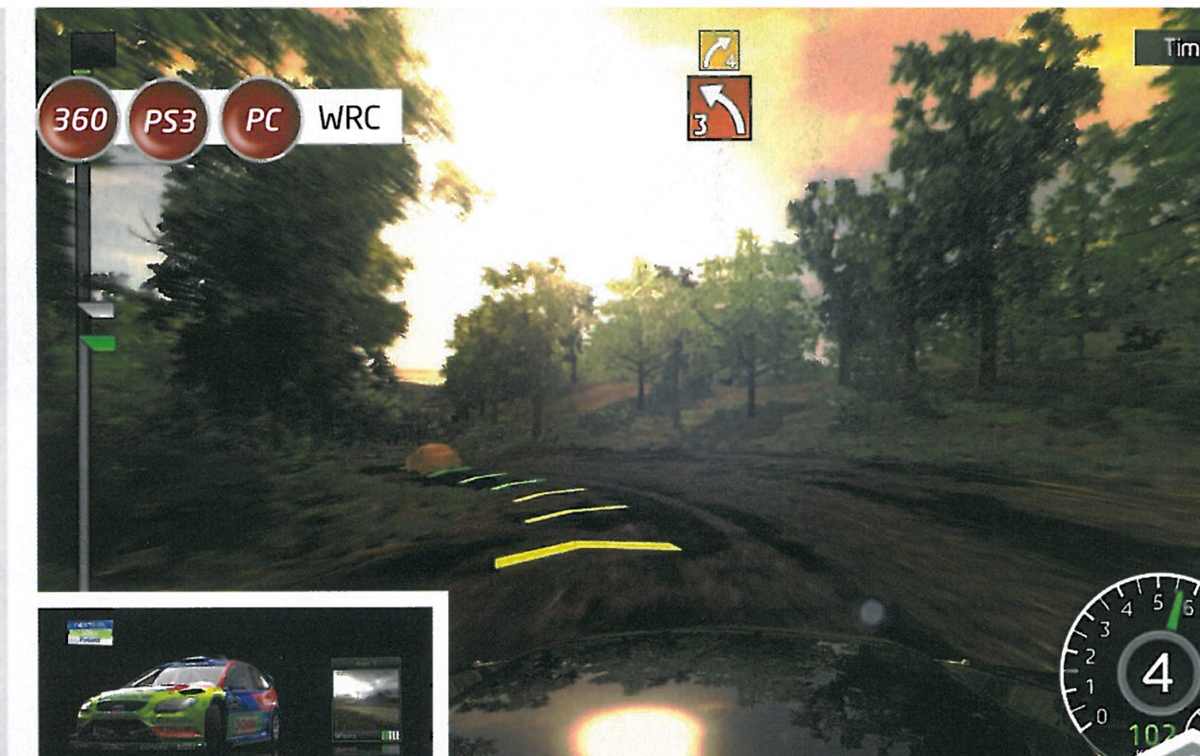
La opinión

UN BUEN JUEGO DE rallies que gustará a los amantes de la competición oficial y de las carreras contrarreloj. Jugablemente ha conseguido convencernos y sus distintos modos dan para muchas horas de juego. Una lástima que no esté más trabajado técnicamente.



Por Javier Artero

360 PS3 PC WRC







> Por fin, un juego del Mundial de Rallies con todas sus licencias.
> Conducción realista, exigente y muy satisfactoria.
> El modo carrera.

Arriba y abajo

> Gráficamente no da la talla
> Queda algo lejos de los grandes del género de conducción.

VIVE EL MUNDIAL DE RALLIES EN CASA

Tras el cambio de rumbo de la saga *Colin McRae*, Black Bean nos devuelve a la lucha tradicional y realista contra el crono.

Los amantes del WRC -World Rally Championship- seguro que echaban de menos un videojuego basado en dicha competición. Desde que Codemasters cambió la saga Colin a favor de *DIRT* -mucho más arcade y variado-, los títulos de rallies en los que nuestro único rival fuera el cronómetro han sido escasos, pero los chicos de Black Bean nos han devuelto la competición más excitante a todos nuestros hogares con la llegada del producto oficial del Mundial. Lógicamente, están presentes todos los circuitos, escuderías y pilotos de la competición real, recreados fielmente en el videojuego. Con tres niveles de dificultad para adaptarse a todo tipo de jugadores, ***WRC*** apuesta por una conducción bastante realista, en la que influirá -y mucho- el coche que tengamos y la superficie en la que estemos circulando (nieve, barro, gravilla, asfalto...). La conducción está bastante bien resuelta y es muy divertido de jugar, sobre todo en su longevo modo carrera y sus diferentes modalidades on-line. Doblado al castellano y con un sonido que cumple la papeleta, su gran punto débil es el aspecto técnico en general, que queda muy por debajo gráficamente de otros productos similares. De todas maneras, los amantes de los rallies van a encontrar un buen videojuego, que ofrece buenas sensaciones al volante y llega para tapar un hueco existente en el catálogo desde hace demasiado tiempo. ■

WRC OFRECE UNA CONDUCCIÓN DIVERTIDA Y REALISTA

Modo carrera

CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

El núcleo central del juego es su modo carrera, en el que debemos crear un piloto y llevarlo al estrellato del Mundial de Rallies. Tendremos que competir en un montón de torneos, reparar los daños tras las etapas, comprar nuevos vehículos para nuestro garaje e incluso tratar con patrocinadores. Podría ser un poco más profundo pero, sin duda, ofrece muchas horas de diversión.



PC HEARTS OF IRON III: SEMPER FI

ESTRATEGIA DURA PARA GENERALES ASPIRANTES

La saga *Hearts of Iron* es un lujo para los estrategas más exigentes. Sí, de esos que todavía quedan en el mundo del PC y a los que este sector debe una generación.

Los amantes de la mal llamada estrategia dura agradecerán esta expansión del genial *Hearts of Iron III* porque, aunque no supone un salto cualitativo en la saga, sí añade aspectos novedosos que enriquecen aún más la experiencia jugable de un título con mil posibilidades. Si a eso le sumamos que el juego es independiente al incorporar el original, ***Hearts of Iron III: Semper Fi*** puede servir también para aquellos a los que les pica el gusanillo de la estrategia de verdad.

Para empezar, ***HOI3: Semper Fi*** incluye cientos de nuevos eventos que enriquecen el desarrollo del juego, pudiendo llevar la contienda a finales totalmente insospechados. Para aquellos que desconozcan este tipo de juegos, el que nos ocupa es lo más parecido a los grandes wargames de tablero, yendo incluso más allá: La gestión de un país completo en liza durante la II Guerra Mundial. Esto incluye desde cuestiones políticas: gabinetes, decretos, etc., diplomáticas, acuerdos comerciales, investigaciones tecnológicas, gestión de unidades, creación de brigadas y batallones, tanto tierra como mar y aire. Pero también gestión económica, materias primas, necesidades de la población, etc. El factor táctico también está presente en el despliegue in situ de unidades, cercos, alianzas...

Los amantes de estos títulos no suelen ser exigentes con el acabado gráfico. Aun así, a ***Hearts of Iron III: Semper Fi***, tan solo le pedimos que se mire en el espejo de la última iteración de la saga *Europa Universalis* o *Making History II*. ■



LAS PARTIDAS PREDEFINIDAS NOS ponen en situaciones reales de la II Guerra Mundial. ¿Podrás cambiar la historia?



Hearts of Iron III: Semper Fi

PC



Hearts of Iron III: Semper Fi

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Paradox interactive**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: **32**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.0

Nota final

7.5

La opinión

UNA BUENA EXPANSIÓN para un título genial dentro de un sector con muchos más aficionados de los que la mayoría de editoras imagina. Tanto simplificar la estrategia por turnos y, al final, son estos wargames los que marcan.





Por Duardo

360 PS3 LOS SIMS 3



LA VIDA SIGUE, SIN TECLADO NI RATÓN

El simulador de vida real recibe una adecuada adaptación a consolas. Igual de entretenido aunque con deficiencias técnicas.

360 PS3



Los Sims 3

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **The Sims Studio**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

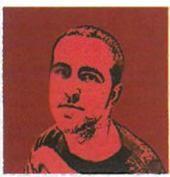
Gráficos	Sonido
8.3	7.9
Jugabilidad	**Adicción**
8.1	8.0

Nota final



La opinión

SI NO TUVISTE oportunidad de disfrutar del título para compatibles ahora tienes esa posibilidad. Con un manejo bastante orgánico de las distintas interfaces, la experiencia sigue intacta y solo se verá lastrada por unos tiempos de carga más largos y frecuentes.



Por Alejandro Peña

> La esencia Sims 3 de PC sigue intacta.
> Incontables horas de entretenimiento.
> Adecuada adaptación al mando para consolas.

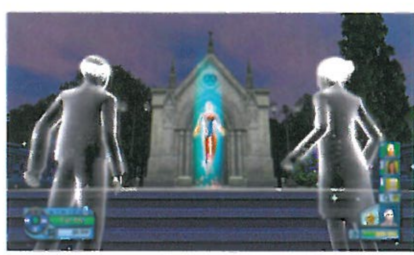
Arriba y abajo

> Algunas carencias técnicas le restan fluidez.
> Constantes y más largos tiempos de carga.
> Pocos añadidos.

La segunda entrega de *Los Sims* recibió numerosas adaptaciones a las consolas, aunque con cierto distanciamiento de la calidad mostrada en PC. La tercera parte de la serie no podía ser menos. Supone la primera de ellas en la nueva generación y, a su vez, la única que mantiene intacta la esencia de su homónimo en compatibles añadiendo además algunas funciones interesantes.

El modo de control sustituye el puntero del ratón por un acertado cilindro verde que nos sirve como indicador para movernos por el entorno, al igual que como herramienta para seleccionar a los personajes u objetos que deseemos.

La interfaz, tanto para las interacciones con los demás personajes como para visualizar nuestras necesidades o comprar nuevos muebles está orgánicamente adaptada al mando. Casi todo es constantemente visible y está bien explicado qué botones debemos pulsar para cada una de las diversas acciones ya conocidas.





Visualmente es idéntico a lo visto en ordenador. Tanto el modelado de los personajes como el de la ciudad se mantienen en un notable nivel. Sin embargo, es precisamente en su apartado técnico donde notamos las únicas deficiencias propias del hardware de ambas consolas. El problema reside en los temidos tiempos de carga. Reducidos en PC respecto a sus precuelas, vuelven a estar presentes en prácticamente cada acción que llevemos a cabo. ■

Novedades

PODERES DEL KARMA

Como característica adicional exclusiva para la adaptación a consolas se encuentra la posibilidad de cumplir los deseos de nuestras creaciones virtuales para, de esta forma, desbloquear puntos que nos permitan liberar mejores poderes de karma que los iniciales. Podremos resucitar a nuestros seres queridos, obtener riqueza instantánea o, por el contrario, maldecir a otros Sims y causar Tormentas de Fuego. También conseguiremos ropas de trabajo o muebles.





> Completísimo, mucho por hacer y correr.
> Rápido, sólido y directo.
> Deja en evidencia al resto de juegos de coches.

Arriba y abajo

> El editor podría ser algo más preciso.
> El acabado visual es demasiado austero para las posibilidades del juego.

LAS CARRERAS MÁS COMPLETAS DE WII

Su disco viene grabado hasta el borde para traerte intacta la sensación de PC. Monta y recorre tus pistas con el Wiimote hasta que te salga carretera por las orejas.

Desde que saliera *Mario Kart*, ninguna compañía ha conseguido explotar las posibilidades de Wii para los juegos de carreras. No han existido proyectos de envergadura, y las grandes franquicias han llegado a la consola con los recursos mínimos. No obstante, propulsado por un motor mucho más humilde, ***Trackmania*** ha adelantado a todo el catálogo de coches de Wii, demostrando hasta dónde se podía llegar.

LA DIVERSIÓN RESIDE EN EL EDITOR DE PISTAS

Pero ¡ojo! no busques el típico juego de competiciones y circuitos por vueltas, porque ***Trackmania*** va de otro palo. La diversión reside en un constructor de pistas sencillo pero con muchas posibilidades: con él se han construido los más de 200 recorridos que incluye el disco, y con él se pueden construir otra gran cantidad. Después corre, edita o comparte online con los amigos.

La mayoría de los tramos son relativamente cortos y hay que buscar la mejor trazada y algún que otro atajo para arañar milésimas al crono. Los coches no se tocan, así que tu actuación sólo depende de tu habilidad y paciencia con cada tipo de vehículo en cada tipo de escenario. Loopings sobre la playa, saltos en la nieve o turbos en el desierto. Lo que quieras, porque la fórmula de pistas cortas y medallas engancha como pocas.

¿Te atrae la idea? Pues desde aquí tienes un juego casi infinito, con retos de construcción, multijugador local u online, envío y descarga gratuita de pistas, todos los métodos de control y clasificaciones mundiales. ¿Alguien da más? ■

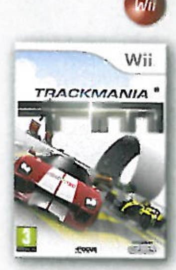




AUNQUE PUEDES USAR VOLANTE o cruceta, el joystick es el más preciso y sensible.



COMPRA PARTES PARA LOS circuitos y desbloquea skins, pistas y modos en la tienda.



Trackmania

Género: **Carreras-Puzzle**
Desarrolladora: **Firebrand**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Balance Board: **SÍ**
Idioma: **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.7	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.6	8.6

Nota final


8.4

La opinión

PUEDE QUE NO ofrezca la sensación competitiva de los coches de siempre, pero si lo valoras como lo que es, un *Trackmania*, ha sabido llegar a Wii con todas sus bazas y una adicción intacta. Con tanto contenido y opciones es el nuevo referente del volante arcade.



Por D. Caballero





Split/ Second Velocity

Género: **Carreras Arcade**
Desarrolladora: **Black Rock Studios**
Editora: **Disney Interactive**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.6 · Sonido 8.0

Jugabilidad 9.0 · Adicción 9.2

Nota final



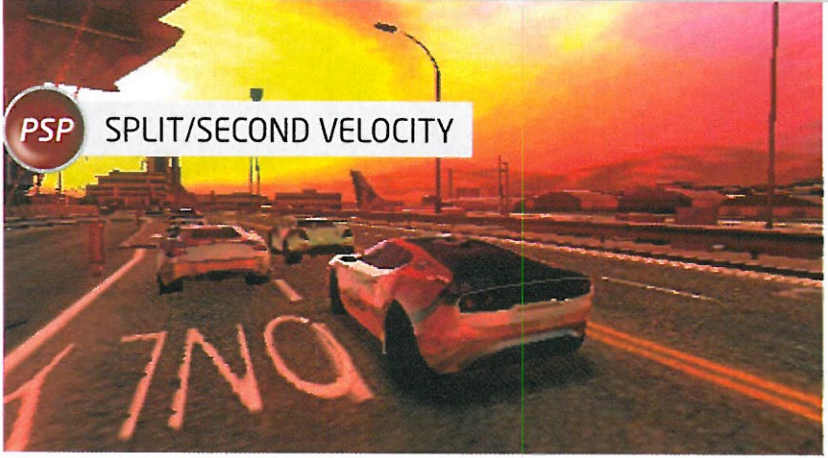
La opinión

ES UN JUEGO tremendamente divertido en sus versiones de sobremesa y lo es en esta nueva versión portátil. Velocidad, explosiones, un manejo sencillo y eficaz y un montón de modos de juego para no parar de jugar. Si te gusta la velocidad, te lo recomendamos.



Por G. Maeso

PSP SPLIT/SECOND VELOCITY





UN REALITY SHOW EXPLOSIVO Y DE BOLSILLO

Las carreras arcade más frenéticas y explosivas llegan en formato portátil para PSP. Afílate los pulgares para ser el más rápido y esquiva ese edificio que se desploma.

Hace unos meses que podemos disfrutar en las consolas de sobremesa de las divertidas carreras arcade que nos brinda *Split/Second*, el juego de conducción de BlackRock Studios y Disney Interactive. Ahora, con algo de retraso, llega a PSP una versión en miniatura pero que consigue atrapar todo lo bueno que nos cautivó en las versiones 'grandes'.

A la portátil de Sony le sientan pero que muy bien este tipo de juegos, y es que parece que estuviera diseñada, casi en exclusiva, para los títulos de velocidad. *Split/Second Velocity* es un título realmente completo, que nos permite disfrutar de carreras frenéticas donde la velocidad no lo es todo. Como ya sabéis, en el juego participamos en un curioso programa de televisión donde los corredores, además de utilizar sus dotes al volante, pueden activar armas destructivas contra sus oponentes. Acumula energía derrapando y conduciendo al límite y podrás hacer que un edificio se desplome sobre tus adversarios, que estalle una bomba junto a ellos, etc. Un elemento que hace que las carreras sean mucho más divertidas.

Además del modo carrera, en el juego iremos desbloqueando retos específicos, nuevos coches, circuitos, pruebas. Un juego muy completo, lleno de extras y modos de juego tremendamente adictivos y un modo multijugador indispensable. ■



CONDUCE AL LÍMITE y acumula derrapes para poder activar las trampas que dejarán K.O. a tus adversarios.

- La jugabilidad nos ha convencido.
- Los retos y pruebas extras.
- El modo multijugador mola.

Arriba y abajo

- Algunas pruebas son más sosas en esta versión.
- Las trampas y las animaciones son más escasas en PSP.



YO Y MI GRAN MONSTRUO, CONTRA EL MUNDO

Game Republic demuestra que en el país del sol naciente aún quedan buenas ideas que explotar para el mundo del videojuego.

Majin es una criatura legendaria que siglos atrás consiguió liberar al reino de la oscuridad. Ahora que las fuerzas del mal controlan estas tierras llega el momento de despertarlo de su letargo. No lo haremos como el típico héroe, sino como un simple ladrón que tiene la capacidad de hablar con los animales. Solo no será poderoso, sin embargo una vez libere el poder del Majin, este nos seguirá como un tierno cachorrillo a su mentor.

Poco a poco irá ganando poderes, gracias a los puntos de experiencia que conseguiremos durante la aventura. Para ello, comandaremos a la criatura con un simple menú de comandos. En realidad la variedad de acciones no es demasiado extensa, pero se muestra más que suficiente para la mecánica de juego.

Esta incluye secciones de plataformas, combate, sigilo y una buena ración de puzzles. Sobre el papel todo parece correcto y el título exuda carisma por cada bit de su





programa. Sin embargo no acaba de cuajar para convertirse en una compra obligada. Por una parte el apartado técnico se conforma con cumplir, con animaciones bruscas y texturas que no dan la talla.



Por otro lado la jugabilidad no es tan brillante como debería, con momentos de atasco en los que parecerá imposible seguir avanzando. Parte de la culpa de esto es por el esquema abierto de progresión, que nos permitirá tomar el camino que nosotros mismos elijamos. Esta decisión vuelve algo confuso al juego, que además nos parece algo lento en su desarrollo y posibilidades.

A pesar de estos fallos, tenemos que decir que *Majin and the Forsaken Kingdom* nos ha gustado hasta el punto de considerarlo una de las sorpresas más gratas de los últimos meses. ■

360 PS3



Majin and the Forsaken Kingdom

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Game Republic**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.2	8.4
Jugabilidad	**Adicción**
7.9	8.5

Nota final



8.4

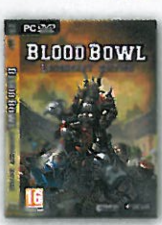
La opinión

NO ES EL mejor título de la temporada, pero posee un carisma innegable que nos hará prestarle una atención inusitada. Su propuesta es variada y el argumento cumple con creces, aunque su desarrollo se queda algo corto de recursos en ocasiones. Una pequeña sorpresa que recibimos con gratitud.



Por Juan "Xcast"





Blood Bowl

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Cianide Studio**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces **Textos**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad



Adicción



Nota final

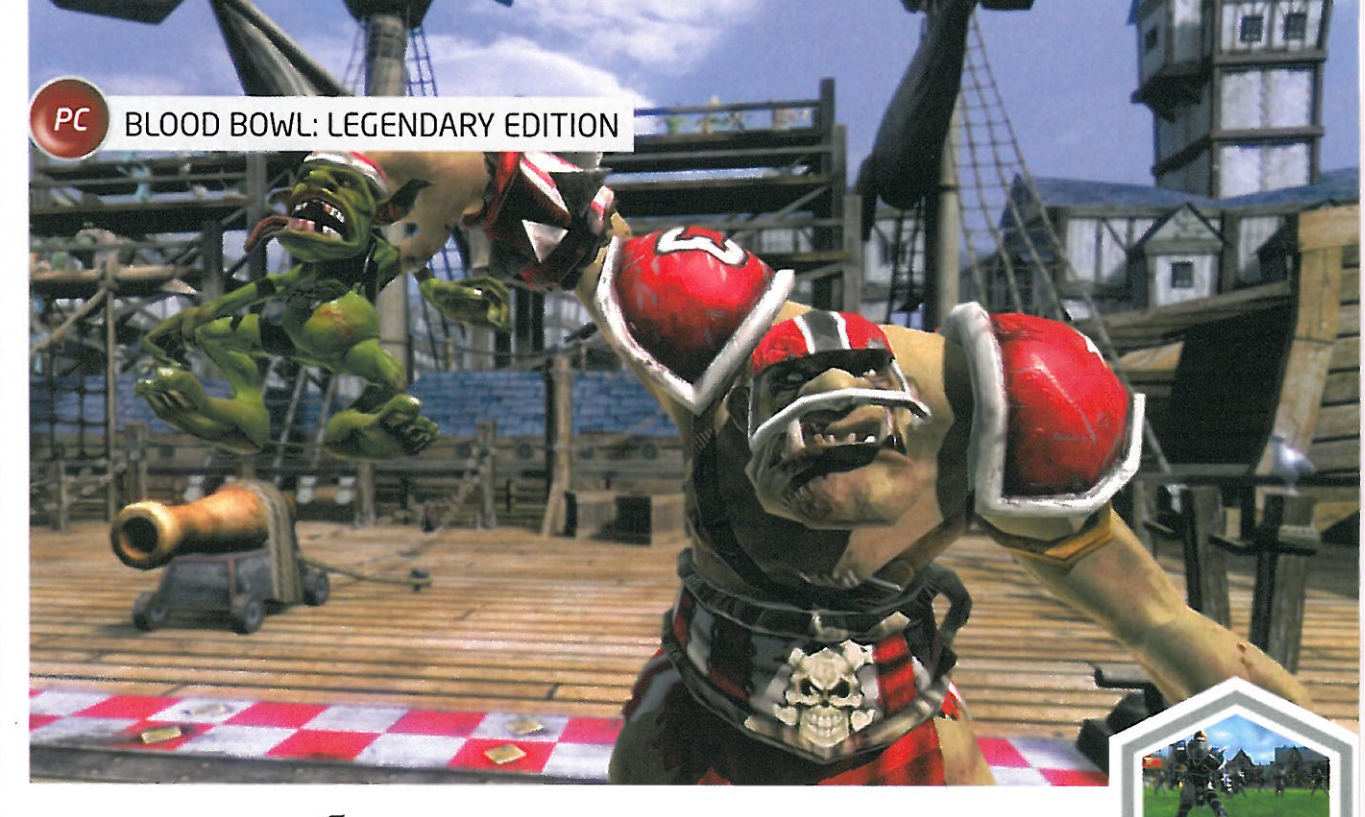


La opinión

A LOS JUGADORES de *Blood Bowl* esta edición les va a volver locos por su gran cantidad de extras que mejoran el título original. Saliendo de ese grupo, tal vez, los fans de la estrategia quieran asomarse a este mundo. La pega aún está en enganchar a otro tipo de público.



Por G. Maeso



PC BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION

¿A QUÉ DEPORTE JUEGAN LOS ORCOS?

Cianide reedita el videojuego oficial del mítico título de tablero, con más razas, opciones, extras y mejorando todo aquello que podía mejorarse.

>Las nuevas razas y estadios.
>El modo carrera.
>Las opciones de personalización: equipos, jugadores...

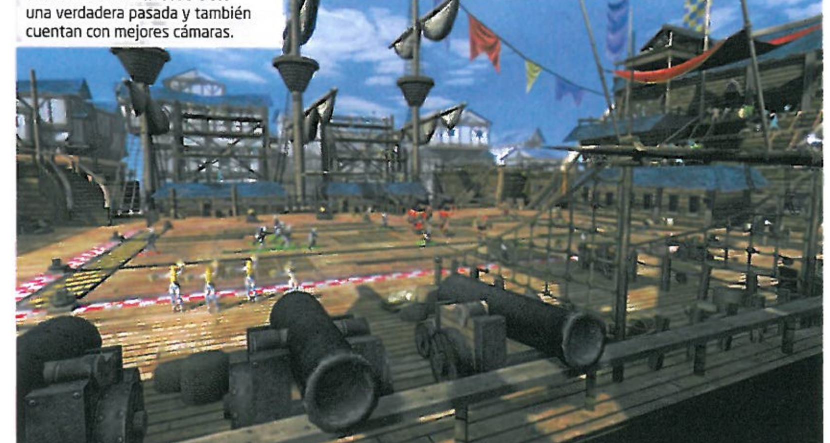
Arriba y abajo

>Aprenderse todas las reglas sigue siendo difícil.
>Caos en el modo en tiempo real.
>No está doblado.

Para quellos que no conozcan Blood Bowl, tendremos que recordarles que se trata de un juego de tablero que mezcla rol y estrategia por turnos, a la vez que mezcla fantasía medieval y fútbol americano. En un mundo fantástico los humanos, elfos, elfos oscuros, orcos, goblins y demás razas sacadas de la fantasía medieval, ocupan su tiempo en una competición deportiva brutal y sangrienta: el Blood Bowl. Un juego de figuritas de Games Workshop que aquí sa traslada a un juego de Pc con las reglas oficiales de las competiciones Blood Bowl.

Hace ya algo más de un año que apareció el juego original, pero han sido muchas las mejoras que se han añadido, por lo que ahora Cianide lanza esta edición legendaria. Ahora el juego cuenta con 12 nuevas razas jugables del Viejo Mundo (que se suman a las 8 ya existentes), incluyendo a los No Muertos, las Amazonas, los Ogros... Además se han incluido un buen número de nuevos estadios, y también un completo tutorial (que sí echábamos en falta en la primera parte) para que los novatos aprendamos a jugar.

LOS NUEVOS ESTADIOS SON una verdadera pasada y también cuentan con mejores cámaras.



Pero lo mejor es que ahora podemos montar nuestras propias ligas, competiciones y torneos o participar en el modo carrera, en el que nos convertimos en entrenador de los equipos míticos del universo Blood Bowl y conocemos a sus principales figuras. ■





GOKU NO TERMINA DE DAR EL GOLPE

El tercer advenimiento de Son Goku en la nueva generación no termina de convencer. Nostalgia de *Budokai*..

A veces pasa. Una saga con tradición en una generación anterior se estrella al dar el salto a sistemas de mayor potencia. Le pasó a Konami con *Pro Evolution Soccer* y le ha pasado a Namco con el título que nos ocupa. A pesar de contar con un aluvión de novedades, que incluye incluso un vídeo inédito basado en la popular serie, los fans van a encontrar que esta segunda parte de *Raging Blast* no termina de mejorar a la del año pasado, cosa que no parecía difícil de conseguir.

Su apuesta prescinde del modo historia, que ya era un clásico en la saga. Aunque puede que contente a algunos fans, la mayoría de seguidores sentirán que el nuevo modo Galaxia no termina de llenar el hueco creado.

Por otra parte, la abrumadora cantidad de personajes que caracteriza a la serie vuelve a estar presente en este *Raging Blast 2*, con una cifra que supera ampliamente los setenta. El título cuenta también con otros añadidos que harán las delicias de los fans, como dibujos desbloqueables, de los que podremos disfrutar con detenimiento en el Museo.

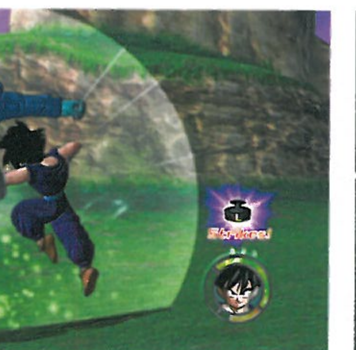
Pero el mayor pecado de *Raging Blast 2* es su sistema de combate. Las peleas resultan repetitivas y confusas hasta el punto de terminar siendo cargantes. A esto hay que añadir una cámara algo estrávica de esas que gustan de dejarnos vendidos ante nuestro rival.

En el haber del juego hay que anotar el diseño de personajes, algunos de ellos inéditos. Son estos extras desbloqueables los que impulsarán a los fans a seguir jugando durante horas y horas a este título. ■

>Un diseño de personajes impecable
>Gran cantidad de extras desbloqueables

Arriba y abajo

>Un juego de peleas no puede aburrir en los combates
>La ausencia de un modo historia es una apuesta arriegada.
>Los escenarios.





Dragon Ball Raging Blast 2



Dragon Ball Raging Blast 2

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Spike**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
7.4	7.6

Jugabilidad	Adicción
5.8	6.8

Nota final



La opinión

UNA SAGA QUE ha conocido tiempos mejores y, por desgracia, ya lejanos. Aunque contentará a los fans más incondicionales, muchos tendrán que esperar un año más para que la saga termine de explotar de manera definitiva en esta generación de consolas.



Por Angel Llamas

360 PS3



EA Sports MMA

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **EA Tiburon**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **71,90€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.2 · Sonido 8.7 · Jugabilidad 8.8 · Adicción 8.9

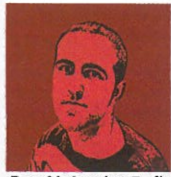


Nota final

8.3

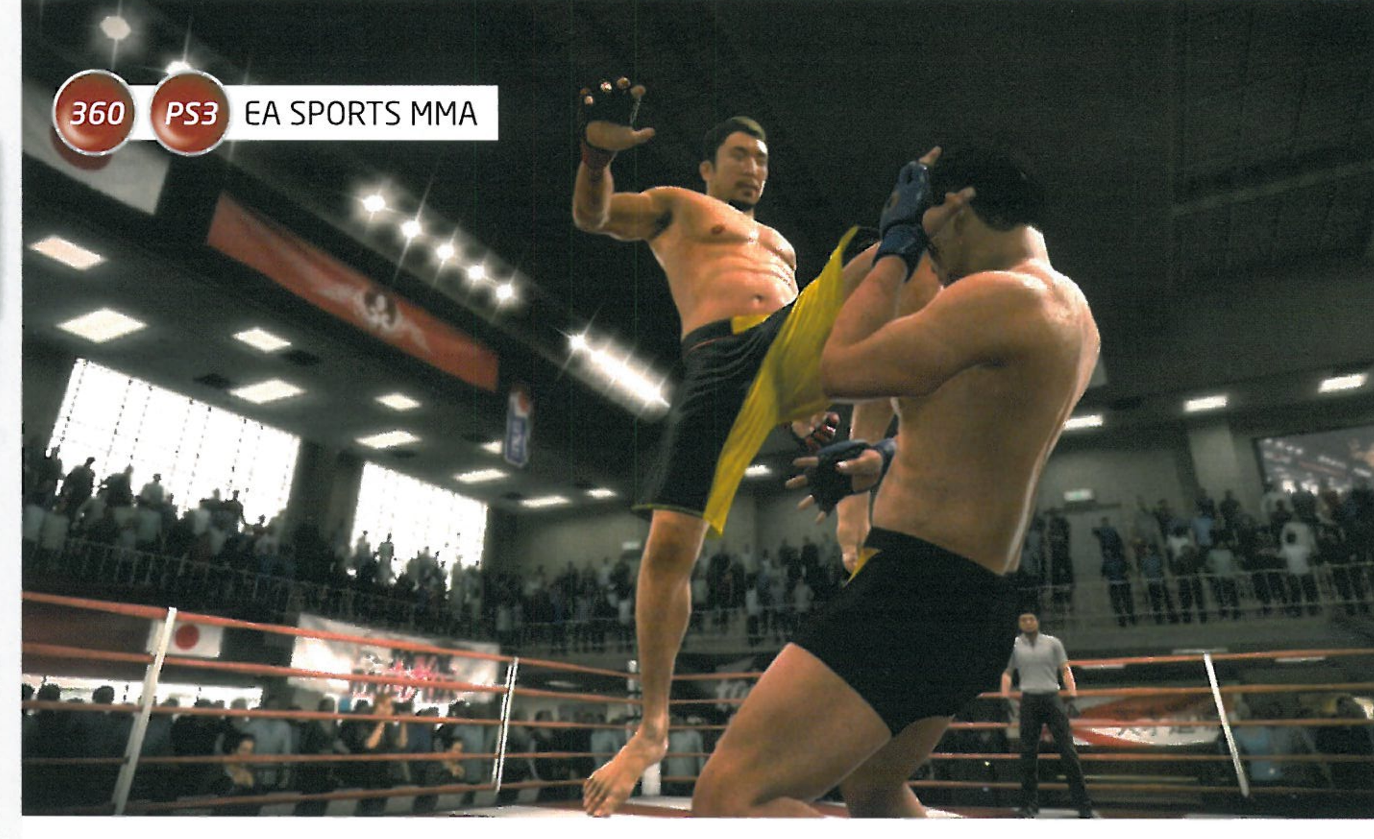
La opinión

SI TE GUSTAN las artes marciales y te enamoró el control de *Fight Night* no dudes en hacerte con él. Animaciones y gráficos de alto nivel, múltiples opciones de personalización y una jugabilidad sencilla pero profunda que te enganchará desde el principio.



Por Alejandro Peña

360 PS3 EA SPORTS MMA



RODILLAZOS Y CODAZOS: VALE TODO

EA inicia una nueva franquicia destinada a competir por la corona de las Artes Marciales Mixtas. La adictiva jugabilidad y las ingentes dosis de violencia y sangre conforman este título salvaje.



>Enorme variedad de luchadores y categorías.
>Gran realismo en los gráficos y animaciones.
>Adictivo sistema de control.

Arriba y abajo

>Poca variedad de modos de juego.
>Ausencia de licencias oficiales de UFC.

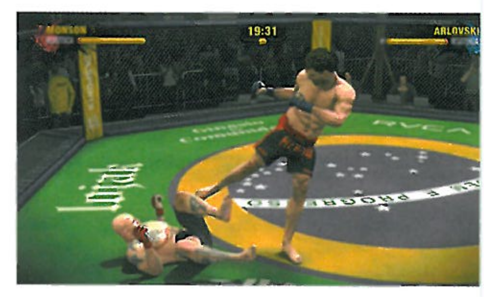


Tras el éxito de *Ultimate Fighting Championship (UFC)* de THQ, Electronic Arts apuesta también por la violencia de las Artes Marciales Mixtas (MMA) y nos trae de la mano de EA Tiburon el título *EA Sports MMA* con el objetivo de brindarnos la versión más realista y adictiva de una de las disciplinas que más rápido han crecido en todo el mundo.

Nada más comenzar un tutorial bien detallado nos da la posibilidad de familiarizarnos con los controles básicos y aprender los puntos claves del funcionamiento y desarrollo de los combates de esta disciplina. El adictivo 'Total Strike Control', ya presente en la saga *Fight Night* de la misma desarrolladora, es nuevamente la piedra angular sobre la que se basa el manejo de los combates. Así, únicamente mediante los sticks del pad podremos lanzar toda la variedad de patadas, puñetados, codazos o rodillazos que seamos capaces de procesar con una soprendente facilidad.

Una vez instruidos estaremos listos para crear a nuestro joven luchador mediante un variado editor que nos permitirá elegir nuestro peso, altura y detalles estéticos, así como distribuir los atributos y elegir la disciplina marcial en la que queramos especializarnos. Este personaje nos permitirá avanzar en el modo carrera, desde un humilde alumno de gimnasio hasta ser el número uno del ranking MMA, y a su vez, enfrentarnos a jugadores de todo el globo en la modalidad online. ■

DOMINAR EL 'CLINCH' SERÁ fundamental.





EL MISMO MOTOR EMPLEADO en *Fight Night* luce aquí unos modelados aún mas realistas y naturales.



ESPECTÁCULO EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

El mejor título de lucha libre profesional revalida un año más esta condición. Mantiene su esencia y añade nuevos modos de juego, más y mejores animaciones y llega hasta un total de 70 luchadores.

Con el elenco de luchadores más extenso de toda la saga como principal reclamo, los chicos de Yuke's revalidan el título merecido al videojuego más fiel y realista basado en el mundo de la World Wrestling Entertainment.

La jugabilidad se mantiene intacta, a través de un tutorial inicial bien detallado, enseguida sabremos realizar todas las llaves y golpes posibles dentro de este espectáculo aunque sea nuestra primera vez.

En cuanto a los modos de juego nos encotramos algunas novedades importantes. Tal es el caso del modo Universo WWE (llamado así al modo carrera) que esta vez tendrá un carácter infinito ya que automáticamente nos irá generando un sinfín de eventos en el calendario en función de nuestros resultados en anteriores combates. Por otro lado, el modo Road to Wrestlemania se mantiene en esta edición otorgando tramas adicionales en los 'backstages' para diversos luchadores entre los que se incluye, por ejemplo, el Rey Misterio, y en el que todas nuestras acciones repercutirán en el devenir de los acontecimientos posteriores, mostrados a través de escenas y secuencias de presentación.

Por último, cabe reseñar la gran cantidad de opciones de personalización integradas. En esta línea, podremos crear desde nuestros originales, o no, argumentos para los combates, hasta nuestros propios personajes, incluidas sus llaves finales enlanzando hasta un total de diez animaciones. ■



LAS PRESENTACIONES son deslumbrantes.



EL EDITOR OFRECE AMPLIAS opciones personalizables, desde el propio traje hasta las llaves finales con un total de hasta 10 movimientos entrelazados.

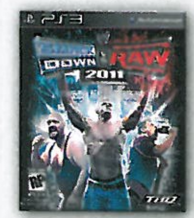


- Inmensa variedad de personajes seleccionables.
- Modelado excepcional de los luchadores.
- Diversidad de modos de juego y personalizaciones.

Arriba y abajo

- Road to Wrestlemania sigue sin estar pulido.
- Bastante continuista respecto al año pasado.
- Poca adicción si no eres fan del mundo WWE.

PS3 360 Wii



WWE: Smackdown vs RAW 2011

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Yuke's**
Editora: **THQ**
Precio: **69,90€ (360/PS3); 49,90€ (Wii)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	8.8

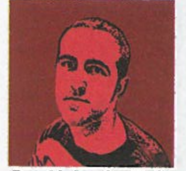
Jugabilidad	Adicción
8.5	8.3

Nota final



La opinión

INDISCUTIBLE LÍDER UN año más del mundo WWE por el gran realismo de los personajes, las tramas y las animaciones en los combates. Aporta algunas novedades y resulta divertido y espectacular en muchos aspectos, pero solo es adictivo para los fans del mundillo.



Por Alejandro Peña

PC



Emergency 2012

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Quadriga Games**
Editora: **Deep Silver**
Precio: **9,95€**
Jugadores: **4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	7.5

Jugabilidad	Adicción
8.0	8.0

Nota final



7.8

La opinión

UN JUEGO PARA FANS que actualiza lo visto hasta ahora en la saga y que hará las delicias de los estrategas cansados de incursiones militares y gestión de recursos. La edición Deluxe es la compra obligada para disfrutarlo completamente porque incluye más misiones.



Por 'Duardo'

PC EMERGENCY 2012



LA COORDINACIÓN DE LOS distintos servicios es fundamental para resolver las situaciones.

>Mantiene la esencia Emergency actualizando el acabado gráfico.
>El sistema de juego se simplifica buscando la claridad y lo consigue sin perder la esencia.

Arriba y abajo

>Podría ser todavía mejor gráficamente.
>El doblaje es regular.

LOS BOMBEROS SON NUESTROS HÉROES

La particular saga de estrategia y simulación de servicios de emergencia renueva su motor gráfico y nos ofrece nuevas misiones y un sistema de juego más accesible.

Nos declaramos fans absolutos de esta serie de títulos aparecidos por primera vez en 1998, tanto por su planteamiento innovador como por un desarrollo atractivo y complejo.

Emergency 2012 mantiene intacta su esencia, en la que deberemos gestionar las distintas unidades implicadas en cualquier situación de emergencia: policía, bomberos, servicios médicos, unidades de apoyo y transporte aéreas, etc.

En esta ocasión, y de la mano de Koch Media para nuestro país, la versión Deluxe de *Emergency 2012* justifica su compra por la incorporación de tres misiones extra y un escenario libre.

Para los que se enfrenten por primera vez a la saga, en *Emergency 2012* tomaremos el papel del controlador jefe de un servicio de emergencias. En las misiones de campaña deberemos resolver situaciones desde el derrumbamiento de una catedral en Alemania, pasando por una serie de fuertes tormentas en París que han provocado cierto descontento popular, hasta el incendio del puente de Londres. Las ubicaciones, centradas en Europa, están cargadas de detalles gracias a un motor remodelado y vistoso que se aleja gratamente de lo visto en la anterior entrega, *Emergency 4*.

El juego libre nos propone seguir de forma temporal las posibles situaciones de peligro en una ciudad y el multijugador permite hacer frente a las emergencias con amigos, opción, esta última, que exige grandes dosis de coordinación. ■





LA REPRESENTACIÓN DE LAS ciudad europeas nos introducirá fácilmente en el ambiente.



LA PROMESA DEL FÚTBOL NO SE CUIDA

Los rivales se conocen de memoria cómo juegas, te buscan el punto débil y te machacan. Sin rival en Wii, sus debilidades cantan.

>Un sistema de juego online que funciona
>Calidad/Precio
>¿La nueva cámara del balón parado?

Arriba y abajo

>Siguen dándose los mismo errores del pasado.
>El desaprovechamiento del sistema es evidente y puede ser la losa que más perjudique al título.

Hace diez años, cuando las series de fútbol eran más conservadoras y estaban más asentadas, los usuarios se quejaban de que cada temporada llegara casi el mismo juego con las plantillas al día. En los tiempos que corren se pueden actualizar online y la competencia obliga a mejorar; de modo que la comunidad de futboleros dará caña a un juego sin avances. Pues el caso de este *PES 2011* es un gesto, cuanto menos, honrado. A precio reducidísimo y con pequeños retoques, sigue ofreciendo una experiencia única que no encontrarás en otras consolas, pero es casi casi lo mismo que jugaste la temporada pasada.

El estilo estratégico Playmaker vuelve a mover a todo el equipo por el campo en tiempo real y en jugadas imposibles sin puntero. El cooperativo sigue rizando el rizo mezclando la estrategia con el juego individual con mando clásico. Pero es que el sistema arrastra las mismas lacras desde que se inventó.

Los jugadores siguen 'imantados' a líneas rectas, incapaces de reaccionar atentamente a las instrucciones libres del puntero. El estudio de Greyhound no ha podido o no ha sabido evolucionar lo que tenía que ir paso a paso, año tras año. Pepe se sigue quedando lelo mirando un balón que pasa por delante, De Gea no se entera de que el área pequeña es suya y Villa no es capaz de driblar en diagonal, sino que seguirá obsesionado con las ocho direcciones digitales. Lo único que se consigue con esto es frustrar la ilusión de los que saben del potencial del sistema y quieren verlo crecer. El problema continúa cuando el jugador del Pro 'de toda la vida' quiere jugar sin punteros ni flechitas y descubre que de clásico tiene demasiado, pues se trata aún de una versión de *PES 2006* con poca novedad. Oye, a lo mejor eso es un plus.

Eso sí, *PES 2009* incluía un modo online de mentira en el que acabar un partido sin saltos era misión imposible. El código se ha revisado concienzudamente y por fin pueden enfrentarse online los maestros de las flechas, los de siempre, de forma mixta o, novedad este año, modos de control distintos. Quizás este aliciente te absorba mucho más tiempo que volver a jugar la Liga Master, la Champions o la nueva Copa Libertadores con las mismas sensaciones, los mismos goles o los mismos enfados otra vez. ■



EL ESTUDIO NO HA PODIDO O NO HA SABIDO EVOLUCIONAR LO QUE TENÍA QUE IR PASO A PASO

Wii



Pro Evolution Soccer 2011

Género: **Fútbol**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.5	6.5
Jugabilidad	**Adicción**
7.6	7.3

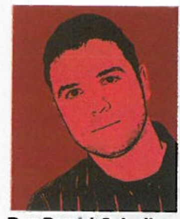
Nota final

7.0

La opinión

NOS ENCANTÓ EL revolucionario sistema que inventó Konami... hace varios años. Cómpralo si A) solo necesitas jugar online a lo que había, B) actualizas plantillas por unos euros o C) nunca has probado el maravilloso Playmaker.





Por David Caballero

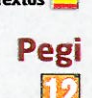




Singstar Guitar

Género: **Musical**
Desarrolladora: **London Studio**
Editora: **Sony**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-4**
Compatible Move: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos  6.0
Sonido 7.8
Jugabilidad 7.0
Adicción 7.2



Nota final


7.0

La opinión

EL RESULTADO FINAL parece un tanto descafeinado, pero parecía obligado que la saga musical más prolífica de la historia añadiera la compatibilidad con las guitarras. Aunque creo que esto se podía haber hecho en forma de actualizaciones descargables para todos los Singstar.



Por G. Maeso

PS3 SINGSTAR GUITAR



CANTA Y APORREA LA GUITARRA A PLACER

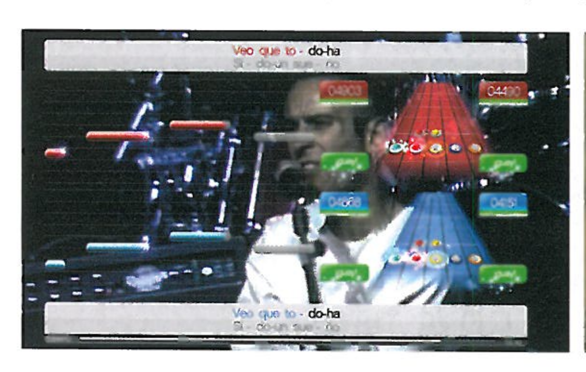
Uno de los juegos musicales con más solera es la saga de karaoke de Sony, que ahora se renueva y añade, por fin, compatibilidad con las populares guitarras de plástico.

Era cuestión de tiempo que la gente de Sony intentara hacer compatibles las populares guitarras de juegos como *Guitar Hero* o *Rock Band* con su popular saga karaoke. 'Renovarse o morir' o 'si no puedes con el enemigo, únete a él', escojan ustedes la frase que más pega en este caso.

Singstar Guitar es un juego *Singstar* al uso, que incluye un buen número de canciones de pop-rock español de los 80-90 (25 de los 30 temas que incluyen son de grupos españoles). Con él puedes enchufar dos micros *Singstar* y disfrutar desgañitándote como si de otro de tantos juegos de la saga se tratara. Lo que ocurre es que ahora puedes enchufar cualquier guitarra de *Rock Band* o *Guitar Hero*, o compatibles, que tengas por casa y, además de las dos líneas de voz, aparecerán dos lineas de guitarra para que hasta cuatro jugadores se unan a la fiesta (con dos micros y dos guitarras).

PUEDEN JUGAR CUATRO, CON DOS MICROS Y DOS GUITARRAS

La jugabilidad de las líneas de guitarra es muy similar a las acostumbradas en juegos como *Guitar Hero* pero mucho más simplificada. Aquí no hay multiplicadores, energía estrella ni solos, ni tapping, ni bending ni nada de nada. Sólo una sucesión de botones de colores (con mayor o menor dificultad, a elegir) y un contador de puntuación total exactamente igual al de la voz. Con esos cartelitos que te dan o quitan el ánimo: "¡guay!, ¡perfecto! ¡mediocre!..." Así que, aparte de dar más posibilidades a las fiestas cantarinas, es una entrega más de la saga, sin demasiada chicha para los 'guitarristas virtuales'. ¿Cuándo incluirán la batería?





25 DE LAS 30 canciones del juego son en español: Platero y Tú, Fito & Fitipaldis, Nacha Pop, Barricada, Marea, Los Rodriguez, Ariel Rot...



Wii SHAUN WHITE SKATEBOARDING

ALEGRA LA CIUDAD CON TU PATINETE

Shaun White abandona el snowboard para dedicarse a otra de sus pasiones, el skate, en un título dinámico, colorido y accesible.

La premisa del juego es muy simple. Llegamos a una ciudad en busca de un amigo, y descubrimos que la urbe ha perdido toda su alegría debido a las prohibiciones de su alcalde. Esto ha provocado que toda la gente se haya ido y que todos los edificios y entornos se hayan vuelto de color gris. Con nuestro skate tendremos que visitar las diferentes zonas de la ciudad, transformándolas con nuestros trucos y dándole color.

El título ofrece al jugador un modo campaña aceptablemente largo, a través nueve localizaciones diferentes (más alguna que otra oculta), con una enorme cantidad de canciones, tablas, ropas, trucos y personajes desbloqueables. Además, también está disponible un modo multijugador para dos personas offline con seis modalidades de juego diferentes.

Lo cierto es que si en otras consolas este juego desmerece por su nivel técnico, en Wii aguanta el tipo, con unos gráficos tipo cartoon, entornos coloridos y sólidos, y una fluidez de imagen que se agradece en un título donde priman los giros de cámara, los saltos imposibles, y los grinds a grandes velocidades. Esto se consigue lamentablemente poniendo en escena una ciudad bastante acotada, y totalmente desprovista de vida, sin viandantes, vehículos, o cualquier tipo de elemento móvil.

Shaun White es una opción a tener en cuenta como título de skate, pero absténganse los más exigentes o los que busquen un juego más cercano a la simulación, porque este es bastante arcade y de dificultad más bien baja. ■

UNA OPCIÓN A TENER EN CUENTA PERO MUY FACILONA, ABSTENGANSE LOS MÁS EXIGENTES



EL PROTAGONISTA ABSOLUTO DEL título es el propio Shaun White.

>Enorme y variada banda sonora.
>El doblaje es notable.
>Gráficamente no desmerece en Wii...

Arriba y abajo

>... Pero a cambio ofrece entornos muy vacíos.
>Bastante fácil.

Wii



Shaun White Skateboarding

Género: **Deportivo-skate**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.5	8.5	7.0	7.0

Nota final



La opinión

SHAUN WHITE SKATEBOARDING para Wii es un título correcto de skateboard y arcade que puede servir como juego introductorio a aquellos que no hayan jugado nunca a uno de estas características. Para los más experimentados quizás sea excesivamente fácil.



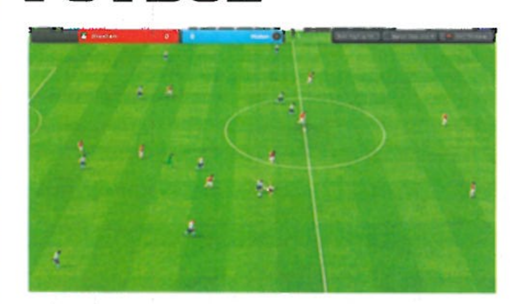
Por J.L. Villalobos

Shaun White Skateboarding

FOOTBALL MANAGER 2011



EL MEJOR GESTOR DE FÚTBOL





Un año más llega nuestro juego fetiche -al menos el del dire-. *Football Manager* es, año a año, un soplo de aire fresco para los amantes de la gestión futbolística. Y este año vuelve a sorprendernos gratamente, sobre todo en el aspecto visual. Cada vez más, los partidos en 3D se tornan de esta generación, y las posibilidades de afectar el rendimiento de nuestro equipo a través de las decisiones que vayamos tomando. Además, *FM 2011* incorpora este año un nuevo sistema de interacción con el jugador para mantener conversaciones privadas, nuevos programas de entrenamiento, contratos, tácticas...

Eso sí, lo que más nos ha llamado la atención es la inclusión del sistema de reputación, a través del que con nuestro buen rendimiento conseguiremos aportar un granito de arena a nuestra liga y hacer que más jugadores quieran jugar en ella. En definitiva, novedades, pocas, pero buenas. Y como siempre, el mejor gestor de fútbol del año. ■



Football Manager 2011

Género: **Gestión Deportiva**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **30,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Texos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas







Nota final





ESDLA: LAS AVENTURAS DE ARAGORN



UN REPASO INFANTIL A LA TIERRA MEDIA



Las Aventuras de Aragorn lo borda en dos aspectos. Por un lado, su diseño artístico, que traslada el espíritu de las películas a un estilo cartoon que le sienta muy bien. Y por otro, conseguir hacer un repaso digno a la historia desde el primer encuentro de Aragorn con los hobbits en Bree.

El problema es que todo lo bueno ahí se queda. Estamos ante un título de aventuras de duración considerable pero repetitivo y demasiado fácil, con unos gráficos más de juego de Wii flojete que de PS3. Además los controles de PS Move no funcionan todo lo bien que deberían, lo que entorpece la experiencia. Recomendado sólo para muy fans. ■

El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **TT Fusion**
Editora: **Warner Bros Games**
Precio: **61,50€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Texos 

Pegi



www.pegi.info

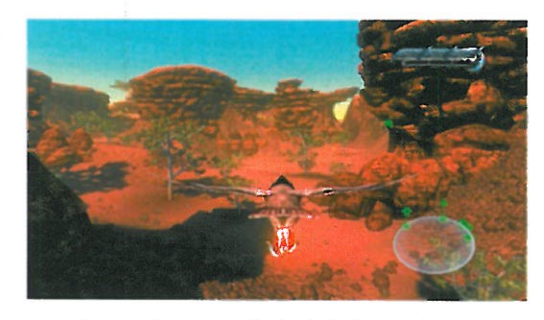
Nota final



GA'HOOLE: LA LEYENDA...

360 PS3

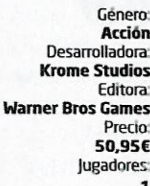
SUPERHÉROES CON GARRAS Y PLUMAS



El juego de esta película de buhos parlantes nos propone ver la historia desde el punto de vista de uno de los nuevos guardianes del mítico árbol de Ga'Hoole. La trama comienza cuando los protagonistas de la peli (Soren y demás) llegan hasta los guardianes y estos se deciden a ir a por los malvados puros, también buhos, pero esclavizadores de polluelos.

A medio camino entre un título de pilotaje de aviones y un hack'n slash, el grueso de las misiones consisten en atacar a los enemigos fijándoles con nuestra vista y lanzándonos a por ellos. Si te gustó la película y no eres exigente con la dificultad (es muy facilón), puedes pasártelo bien. ■

Ga'Hoole: La Leyenda de los Guardianes



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Krome Studios**
Editora: **Warner Bros Games**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Texos

Pegi



www.pegi.info

Nota final




3
www.pegi.info
SEGA
PlayStation Network
SONIC THE HEDGEHOG 4
EPISODE I
TARJETAS PREPAGO
50
20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la nueva aventura de Sonic en Sonic The Hedgehog 4 Episode I.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate el nuevo juego de Sonic para PlayStation3
de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 ó 50 euros.
Y olvídate de la tarjeta de crédito.
Sonic vuelve a sus orígenes con el estilo de juego que le hizo tan divertido
y emocionante. Continúa la historia donde se quedó en "Sonic&Knuckles".
Recorre los increíbles mundos de Sonic al más puro estilo 2D,
con un aspecto e imagen totalmente renovado
y adaptado a los tiempos, pero con la diversión de siempre.
¡El juego de Sonic que estabas esperando!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn
SONY
make.believe
*Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

RED DEAD REDEMPTION: THE UNDEAD NIGHTMARE

AL GALOPE DE CABALLOS ZOMBIS EN EL OESTE

El lejano Oeste se tiñe de nuevo de sangre ante una cruenta batalla por la supervivencia. Pero aquí no hay indios ni traperos. Esta vez los no muertos son los enemigos a batir.

Los chicos de Rockstar son amigos de ofrecer grandes actualizaciones de contenidos que consiguen expandir la experiencia de juego más allá de los límites originales de un título. Este es el caso de *Undead Nightmare*, que añade una nueva campaña y un cúmulo de opciones multijugador cooperativas en las que tendremos que enfrentarnos a ingentes hordas de no muertos en pleno lejano oeste.

Añade nuevos enemigos, localizaciones, misiones, monturas, armas e incluso una banda sonora a la altura de las circunstancias. La base es la misma, sin embargo, los objetivos varían ostensiblemente. Un gran pack que ofrecerá un buen puñado de horas a aquellos que se atrevan a cruzar la frontera al país de los no muertos. Su única pega es que los zombis son (y serán) simples muertos vivientes en un mundo de ficción, con lo que eso implica.



800 Mps | 9,99 €

Undead Nightmare
Desarrollador: **Rockstar**
9.4



GALOPAR SOBRE UN CABALLO zombie es uno de los regalos de esta expansión.

Legends of War: Patton's Campaign

CONTROLA EL DESTINO DE LA HUMANIDAD

Asume el rol del general George S. Patton durante la recta final de la Segunda Guerra Mundial, cambia el rumbo de la historia y llega a Berlín antes que las fuerzas soviéticas. Todo, con este juego exclusivo para PSP y PS3.

El estudio español Enigma Software es el responsable de este título de estrategia por turnos en el que controlarás al Tercer Ejército Americano, desde las playas de Francia hasta la capital de Alemania, a través de 7 operaciones con un total de 35 misiones ambientadas en 22 localizaciones.

El título, ya disponible en los bazares de PS Network, cuenta con ciertas dosis de rol (tales como la posibilidad de evolucionar tus unidades y mejorarlas con la experiencia obtenida), misiones que van desde eliminar todo lo que encuentres y capturar objetivos hasta realizar emboscadas defensivas, así como un gran elenco de unidades y vehículos. Ya puedes recuperar los mejores momentos del mítico juego español *Comandos* (hay que recuerdos más buenos nos trae esto) pero, esta vez, por turnos.





29,99 €

Legends of War: Patton's Campaign
Desarrollador: **Enigma Software**
8.8

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte Parte 1

EL VIDEOJUEGO

ENFRÉNTATE A TU DESTINO. LUCHA POR TU VIDA

LA VARITA ES TU ARMA. UTILIZA TU MAGIA MÁS PODEROSA PARA COMBATIR CONTRA VOLDEMORT Y SUS FUERZAS OSCURAS EN EL MAYOR JUEGO DE ACCIÓN DE LA SAGA HARRY POTTER™. ¡ES LA GUERRA DE HECHIZOS!





Wii NINTENDO DS

















Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Fallout: New Vegas



Consigue todos los trofeos del juego.

Bronce:

› **Recién llegado**: Alcanza el nivel 10.
› **Viejos amigos**: Recluta a un acompañante.
› **Jugador avezado**: Gana 3 partidas de caravana.
› **Doble o nada**: Juega 10 manos de Blackjack.
› **Bandido manco**: Juega 10 rondas en las tragaperras.
› **La rueda de la fortuna**: Juega 10 rondas en la ruleta.
› **Caminando por el Mojave**: Descubre 50 lugares.
› **Menudo patadón en la cabeza**: Completa "Menudo patadón en la cabeza".
› **Mañoso**: Crea 20 objetos.
› **Complementos a mí**: Instala 20 modificaciones en las armas.
› **Al grano**: Revienta 25 cerraduras.
› **Manitas**: Repara 30 objetos.
› **Pirata del Mojave**: Hackea 25 terminales.
› **Chorizo con clase**: Roba de 50 bolsillos.
› **Orador cum laude**: Inicia 50 desafíos conversacionales.
› **Amo y maestro del trueque**: Vende objetos por un valor de 10.000 chapas.
› **Maestro de la explosión**: Provoca daños por 10.000 puntos con armas de energía.
› **Ama a la bomba**: Provoca daños por 10.000 puntos con explosivos.
› **Jugando con plomo**: Provoca daños por 10.000 puntos con armas.
› **Samurái de New Vegas**: Provoca daños por 10.000 puntos con armas de ataque cuerpo a cuerpo.
› **Camorrista**: Provoca daños por 10.000 puntos sin armas.
› **Superviviente del desierto**: Cura 10.000 puntos de daño con comida.
› **Todo estímulos**: Cura 10.000 puntos de daño con estimulantes.
› **¡Eureka!**: Completa "¡Eureka!".
› **Todo o nada**: Completa "Todo o nada".
› **Sin dioses no hay maestros**: Completa "Sin dioses no hay maestros".
› **Veni, Vidi, Vici**: Completa "Veni, Vidi, Vici".
› **¡Volare!**: Completa "¡Volare!".
› **Cuando suceda, lo sabrás**: Completa "Cuando suceda, lo sabrás".
› **Devolver al destinatario**: Completa "Devolver al destinatario".
› **El asesino de Arizona**: Completa "El asesino de Arizona".
› **El sol de la fortuna**: Completa "El sol de la fortuna".
› **G.I. Blues**: Completa "G.I. Blues".
› **La leyenda de la estrella**: Completa "La leyenda de la estrella".
› **Lista de talentos**: Completa "Lista de talentos".
› **Vuela conmigo**: Completa "Vuela conmigo".

Plata:

› **Advenedizo**: Alcanza el nivel 20.
› **Aquí mando yo**: Alcanza el nivel 30.
› **Ya estamos todos**: Recluta a todos los acompañantes.
› **Maestro del Mojave**: Descubre 125 lugares.
› **¡Ring-a-Ding-Ding!**: Completa "¡Ring-a-Ding-Ding!".
› **Se fueron por allí**: Completa "Se fueron por allí".
› **Trotamundos**: Descubre todas las bolas de nieve.
› **Maestro de la caravana**: Gana 30 partidas de caravana.
› **El mensajero que quebró la banca**: Consigue que te veten en todos los casinos del Strip.



› **¡Por la república!**: Completa "¡Por la república!".
› **Al César lo que es del César**: Completa "Al César lo que es del César".
› **Comodín**: Completa "Comodín".
› **La casa siempre gana**: Completa "La casa siempre gana".



Oro:

› **Difícil:** Juega de principio a fin en el modo difícil.

Platino:

› **Trofeo de Platino**: Consigue todos los demás trofeos del juego.



Castlevania: Lords of Shadow

Desbloquea algunos apartados extra del juego y los logros de este.

› **Modo Trucos:** En cualquier nivel del juego durante una pantalla de carga introduce con el Pad Digital la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A (círculo y X), para activar el menú de trucos en el apartado extra de opciones Aviso: La activación de cualquier truco incapacitará la posibilidad de salvar la partida y de desbloquear los logros del juego.
› **Metal Gear Solid items:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad y desbloquearás el pañuelo y el parche de Solid Snake, los cuales podrás asignar a Gabriel desde el menú de extras.
› **Desbloquear Ajedrez Castlevania**: Debes superar la prueba (en lugar

de saltársela) Vampire Wargame en el modo Historia en el capítulo 6 del juego, para poder acceder a este en el menú de extras.

› **Dificultad Paladín**:Cada capítulo que completemos en el nivel de dificultad Caballero, podremos volver a jugarlo en la dificultad más alta Paladín. En el nivel de dificultad Paladín podremos completar el 110% del juego.



Profesor Layton y el Futuro perdido

› **Desafíos de Layton**: Son los puzzles más difíciles Se encuentran en la sección de bonus.
› **La casa del hotelero**: Completa los diez circuitos de coches de juguete.
› **La casa del mensajero**: Completa los doce encargos de envío de loros.
› **La casa del cuentista**: Completa los tres libros de dibujos.
› **La casa del viajero del tiempo**: Completa el juego.
› **La casa del guardian del puzzle**: Completa los 165 puzzles.



› **Opciones secretas**: Consigue los suficientes Picarats para desbloquear las siguientes opciones en la sección Top Secret.
› **Perfiles de personaje extra**: Completa los 168 puzzles.
› **Perfiles de personaje**: Consigue 4200 Picarats.
› **Voces de personaje**: Consigue 5000 Picarats.
› **Música del juego**: Consigue 4700 Picarats.
› **Película**: Consigue 5200 Picarats.
› **Arte**: Consigue 4500 Picarats.

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

› **Luchar con Lingering Spirit Vanitas:** Debes completar la Historia Final para poder luchar con Lingering Spirit Vanitas durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.
› **Luchar con Mysterious Figure:** Derrota a Lingering Spirit Vanitas en Keyblade Graveyard para poder luchar con Mysterious Figure durante la historia de Terra, Ventus y Aqua.
› **Arma Última**: Alcanza el nivel 30 en Mirage Arena, y completa satisfactoriamente el último desafío de la arena, Arena's Ruler. Ahora el Arma Última aparecerá en tu inventario.



MGS: Peace Walker

En la pantalla de título del juego entra en: Extras > Network > Introducir Código. Códigos:
› **Camiseta negra con el logo blanco de Peace Walker**: 2000016038415
› **Camiseta color oliva con un logo de Arte de Snake**: 2000016035902:
› **Camiseta gris con un logo de Arte de Snake en la espalda**: 2000016032338
› **Camiseta gris con un logo de MSF**: 2000016032574:



PS3 360 PC

Lara Croft and The Guardian of Light

Trajes para Lara Croft:
› **Atuendo para selva de Lara Croft**: Acumula 1.410.000 puntos.
› **Atuendo para bici de Lara Croft**: Acumula 1.900.000 puntos.
› **Doppelganger**: Acumula 2.400.000 puntos.

Al acabar el juego, desbloqueas otros trajes:
› Atuendo pesado para selva de Lara Croft.
› Atuendo de Lara Croft Legend.

Recompensas para los Avatares:
Durante el juego podrás desbloquear varios ítems para los avatares de Xbox Live. Para poder usarlos dírigete al apartado de personalización del avatar del "dashboard" de Xbox 360.



› **Traje de selva de Lara**: Se desbloquea al completar el juego y es para un avatar femenino.
› **Traje de mercenario**: Se desbloquea al completar el juego y es para un avatar masculino.

Logros/Trofeos:
› **Salta, salta**: Salta desde el escudo de Tótec mientras él también esté saltando.
› **Tres pájaros de un tiro**: Mata a tres enemigos con una bomba.
› **La ratonera**: Activa todos los pinchos a la vez en la zona de pinchos de la tumba de las arañas.
› **Sushi instantáneo**: (Secreto) Vence a la bestia invocada en las profundidades.
› **Rindo al máximo**: Completa el reto de recompensa específico de cualquier nivel.
› **De ida y vuelta**: Haz que el proyectil del enemigo vuelva hacia él con el escudo de Tótec.
› **Salto de fe**: Atrapa a Tótec con el gancho mientras esté saltando por encima de algún precipicio.
› **Veo todo rojo**: Consigue 10 calaveras rojas en cualquier nivel individual.
› **Un amigo en apuros**: Juega al modo multijugador.
› **Ganapán**: Consigue la mayor puntuación en cualquier nivel.
› **Saquear tumbas**: Consigue todas las reliquias, artefactos y armas.
› **Xólotl derrotado**: (Secreto) Recupera el Espejo del Humo.

Wii

Super Mario Galaxy 2

Aleteos infinitos de Yoshi

Salta manteniendo el botón A. Antes de que termine el aleteo, presiona Z y rápidamente suelta A. A continuación, presiona A de nuevo.

Juega como Luigi en cualquier nivel

Derrota a Bowser en el Generador de Galaxias de Bowser por primera vez. Luego, revisa el correo de Toad y busca su mensaje. Busca la L en la nave, entra, y te convertirás en Luigi.

Ítems del Toad Banquero

- Toad conductor: Deposita 6000 pedazos de estrella.

- Toad explorador: Deposita 8000 pedazos de estrella.

iPhone > Game Dev Story

El videojuego de los videojuegos

DOMINA EL NEGOCIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Un adictivo juego de simulación en el que vivirás la historia de los videojuegos creando tus propios títulos, diseñando videoconsolas y forrándote con ello.

Y tú qué videojuego harías? *Game Dev Story* te permite 'salir del armario' de los freaks y desarrollar tu faceta más creativa como diseñador de videojuegos o, más bien, como gestor de un estudio. Al más puro estilo de los juegos de simulación y gestión y con una fantástica y retro perspectiva isométrica, nos ponemos a los mandos de un estudio de videojuegos y llevamos a cabo una carrera a lo largo de toda la historia de los videojuegos, es decir, más o menos los últimos treinta años.

Recorremos las diferentes plataformas y asistimos al nacimiento de los géneros y subgéneros, visitamos ferias y conferencias en las que se presentan nuevas consolas. Y mientras, esculpimos nuestro nombre en el Salón de la Fama de los videojuegos con nuestras, primero, pequeñas creaciones y luego millonarias superproducciones en las que podremos intervenir mejorando las habilidades del equipo, fichando talentos puntualmente o para que trabajen en el estudio y haciendo una buena gestión del dinero para comprar licencias de desarrollo. Una historia contada con pocos recursos, pero fantásticamente contada. ■







Game Dev Story

Desarrollador: **KairoSoft**
Precio: **2,99 €**
Lanzamiento : Ya disponible

9.5

iPhone > NBA Elite 11

BALONCESTO DE ALTOS DEDOS

El título de EA Sports que nunca saldrá para las videoconsolas sí que se puede disfrutar en versión iPhone, con unos gráficos geniales y mucho juego.

Como muchos de vosotros ya sabéis, la esperada nueva entrega de NBA Live (que este año llevaba el nombre de *NBA Elite 11*) no va a lanzarse. EA Sports confirmó que suspendía la entrega (a un mes del lanzamiento) por su cuestionable calidad para desgracia de los fans. Pero el título sí se lanza en versión iPhone/iPod Touch.

Se trata del juego con todas las licencias oficiales de la NBA, con partidos de 5 contra 5, con las plantillas actualizadas de los 30 equipos de la mejor liga del mundo, con nuevos concursos de triples, etc.


HACIENDO MATES CON LOS pulgares.



Y parece que el juego está diseñado para sacar todo el partido de la pantalla Retina Display del iPhone 4. Con gráficos geniales y mucho, mucho juego. ■

NBA Elite 11

Desarrollador: **EA Sports**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento : Ya disponible

9.0

BLOOD BOWL®
LEGENDARY EDITION

TODO EL BLOOD BOWL QUE ESPERABAS EN UNA EDICIÓN LEGENDARIA

- Blood Bowl es una violenta combinación de estrategia y deporte, inspirado en el mundo fantástico de Warhammer.
- La Edición Legendaria cuenta con **20 razas** con las que jugar, 11 de ellas totalmente nuevas, **una fantástica campaña individual** y **nuevos modos de juego.**
- Blood Bowl también puede jugarse **online** aportando una **experiencia única.**
- Participa en muchos torneos y campeonatos y asciende en la clasificación oficial.
- ¡También puedes crear tus propias ligas privadas a través de internet!

¡Ahora tú puedes llegar a ser una leyenda!

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM





CYANIDE studio



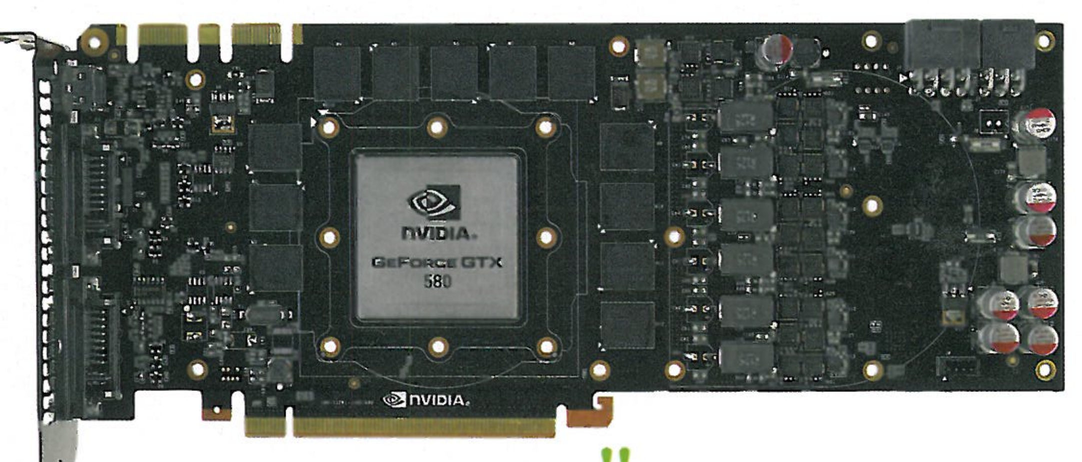
FOCUS HOME INTERACTIVE

ACTUALIDAD
NVIDIA GEFORCE GTX 580

NVIDIA CONTRAATACA CON LA GTX 580

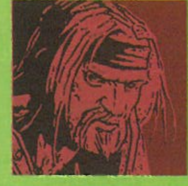
Todavía no nos habíamos repuesto del impacto de las nuevas AMD serie 6800 cuando nVidia ha vuelto a plantar cara en el mercado top de gráficas con su nuevo chip GF110.

Web: www.nvidia.es **Precio de referencia:** 499$



La ficha

- **Modelo:** NVIDIA GTX 580
- **GPU:** GF110
- **Cores (CUDA):** 512
- **Memoria total:** 1.536 Mb GDDR5
- **Texture units:** 64
- **Stream processors:** 16
- **Memory clock:** 4.000MHz
- **Core clock:** 772 Mhz
- **Shaders clock:** 1.544 Mhz
- **Ancho de banda:** 192,4 Gb/s
- **Interface:** 384 bits
- **TDP:** 244 W



Por 'Duardo'
TODO PARA EL 'GAMER'

Este mes nos centramos en el juego puro y duro. Pues sí, porque si os dais cuenta, nos hacemos eco del lanzamiento de la mejor gráfica del mercado y analizamos varios 'gadgets' exclusivos para el jugador: volante, mando, teclado y ratón. ¡A jugar!

> "El nuevo chip GF110 resuelve los problemas de Fermi con la relación consumo-rendimiento"

Con el tiempo justo para enfrentarse a lo mostrado por AMD con las nuevas series media-alta Radeon 6850 y 6870, nVidia presenta una remodelación de su núcleo Fermi al que han denominado GF110, por lo que estamos ante una revisión del corazón de la serie GT400 y que perfecciona el chip de referencia en sus principales problemas: consumo y tamaño.

El incremento de núcleos 'CUDA' permitirá a la nueva ***Geforce GTX 580*** trabajar a gusto con todas aquellas aplicaciones que utilicen el lenguaje de programación de nVidia. Pero los 'gamers' verán potenciado el rendimiento tanto en 'Physx' como en 3D a través de 3DVision, razones estas dos, que decantan claramente la balanza hacia las soluciones gráficas de la firma norteamericana de Santa Clara.

El consumo del nuevo chip GF110 parece haber resuelto el problema de relación consumo/rendimiento de sus antecesoras, al alcanzar un TDP recomendado de 244 W. Una bajada de 6 W en modo full que, aunque no es abismal, se incrementa si comparamos las características técnicas de la nueva ***GTX 580*** y recordamos que el nuevo chip sigue todavía una fabricación de 40nm. NVidia lleva tiempo experimentando con la fabricación en 22nm, pero todavía no se ha decidido a dar el salto.

El aumento de especificaciones con respecto a la anterior tope de gama son indudables y, tan sólo, esperamos poder hacernos cuanto antes con una de las gráficas de referencia para mostraros la fuerza bruta de la que, es ya, mejor tarjeta mono-gpu del mercado. ■

¿SABÍAS QUÉ... LA NUEVA GEFORCE GTX 580

... ha perfeccionado la arquitectura utilizando el mismo esquema/proporción que la GTX 480, con 32 'CUDA' cores extra y 4 unidades de textura más?

...ha vuelto a los orígenes de la serie GT 200 y sus medidas son de 26,7cm de largo, exactamente lo mismo que las GTX 260, 275, 280 y 285?

...las principales montadoras ya tienen su GTX 580 para que puedas pedirla? Las analizaremos.

ANÁLISIS

SUBSONIC RACIN' PRO

Nobilis trae a España el conjunto de volante, pedal y asiento de Subsonic que destaca por su ergonomía y facilidad de montaje.

Web: www.subsonic.com/es **Precio:** 149,99€

Ya hemos podido probar el volante con asiento que la firma Subsonic presentó en el pasado E3. El *Racin' Pro* es un dispositivo que incluye asiento acolchado, tapizado estilo deportivo, volante y pedales ajustables, compatible con todos los juegos de velocidad de PlayStation 3 y PC.

El volante incluye 'Dualshock 3', compatibilidad con dos motores de retroalimentación de vibración en los choques y las curvas del circuito para ofrecer sensaciones realistas, botones y pedales programables y un diseño portátil que se transforma en una bolsa.

Nos ha gustado tanto su facilidad de instalación y desinstalación como la posibilidad de ajustar el tamaño tanto para un jugador de 1,90 m como para niños de 1,20 m. Y viene en 3 colores. ¡Probadlo con F1 2010!

Nota final

UN BUEN PRODUCTO con un precio algo elevado pero que cumple con creces las expectativas. Además vale para PC y PS3.

8.7

> "Un volante con todo, para PS3 y PC, transportable y ajustable a muchos tamaños de jugador. ¿Quién da mas?"

ANÁLISIS

POWER A PRO ELITE WIRELESS CONTROLLER

Ardistel nos trae un mando que aúna las mejores características de los controles de PS3 y Xbox 360 en uno. Eso sí, para PS3.

Web: www.ardistel.com **Precio:** 49,95€

El nuevo mando de Ardistel está pensado para esos jugadores que prefieren las características del mando de Xbox 360 por comodidad, precisión y sus gatillos pero no quieren renunciar al sensor de movimiento. El nuevo *Power A Pro Elite Wireless Controller* ofrece un mando inalámbrico, con vibración, sensor de movimiento, muy cómodo al tacto con su material 'Soft-touch', preciso y de la mejor calidad.

Completamente compatible también con 'Sixaxis', el *Pro Elite* rediseña también los botones L1 y L2, ligeramente redondeados hacia el exterior, lo que nos ha resultado tremendamente cómodo.

El receptor es USB e incluye un cable cargador mini-usb que nos permitirá recargar el mando en cualquier dispositivo, además de en la PS3.

La ficha

- **Descripción:** Mando USB
- **Conexión:** Inalámbrico.
- **Recarga:** Mini-USB. Cable de 1,8 m.
- **¿Qué necesito?:** Un puerto USB de la consola libre.



Nota final

UNA BUENA IDEA para un producto con acabados muy cuidados y una respuesta adecuada para cualquier tipo de jugador.

8.0

FLASHES

Razer Anansi MMO Keyboard

TECLADO PARA ROL ONLINE

Pensado como el complemento perfecto para el ratón Naga, el nuevo Anansi hará las delicias de los fans de los MMOs. El potencial del nuevo teclado es su poder de respuesta, capaz de ejecutar hasta siete veces más acciones que un teclado tradicional orientado a la escritura. Al mismo tiempo, dispone de más de 100 teclas programables y cinco específicas para el juego. Si le sumas las 12 del ratón Naga MMO, no habrá quien te tosa en la próxima raid. Su precio: 99,99€



Ratón CM Storm Inferno

¿UN RATÓN CON MEMORIA?

Sistemas Ibertrónica ha conseguido despertar nuestra curiosidad con el nuevo CM Storm Inferno. Se trata de un ratón de 4.000 dpi con 128k de memoria interna para el guardado de perfiles. Aún así, también dispone de un sistema patentado para que una única combinación de botones permita hasta 32 teclas extra para juegos y aplicaciones, con lo que se consigue acceso a macros, scripts, etc. Además, permite configurar sus 11 teclas al ratón y teclado y viceversa. Su precio: 53,00€





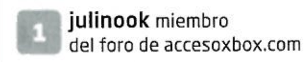
Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

POWERED BY BURGER KING

La pregunta

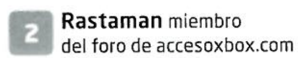
Pregunta ¿sin respuesta?



1 julinook miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Habrá más Assassin's Creed después de ***La Hermandad***?"

Respuesta: Por supuesto, el próximo *Assassin's Creed* será la verdadera tercera parte de la saga y tendrá una ambientación completamente distinta a la segunda parte y ***La Hermandad***. Continuaremos informando...



2 Rastaman miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Es posible jugar a Dead Rising 2 a pantalla partida?"

Respuesta: El juego no dispone de opción a pantalla partida. Podemos jugar el modo historia de forma cooperativa, pero tan solo través de internet. Tampoco contempla la opción de juego en red. Esperemos que en una futura tercera entrega permitan esta interesante opción de juego..

Entra *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

1 Fran Milla
E-mail

Hola equipo de Marca Player,soy fransk97 en Xbox Live y he comprado el ***Call of Duty Modern Warfare 2***. El problema es que no puedo jugar online. Entro en modo multijugador, le doy a Xbox Live, encontrar partida y después de esperar un rato, sale y se desconecta de Xbox Live . ¿Cómo puedo jugar online?

Respuesta:
Encantado de hablar contigo. Ya sabes que puedes agregarnos a Xbox Live cuando quieras. Muy posiblemente el problema que tienes sea referente al mapeo de puertos de tu router. Un buen número de estos están preparados para funcionar correctamente con Xbox Live. Sin embargo, otros tantos no son capaces de ofrecer una experiencia de juego correcta, con NAT cerrada o limitada. Para solucionarlo tienes que entrar en la pantalla de configuración de tu router (contacta con tu proveedor de internet) y abrir los siguientes puertos para la IP que tengas asignada a tu consola: 88 UDP y 3074 UDP y TCP. Si al cambiar esto sigues teniendo problemas, contacta con el servicio técnico de Xbox 360 porque será un problema relacionado con otro tipo de configuraciones de tu sistema.

2 Jaime Fernández
E-mail

¡¡Hola muchachos!!
Ya llevo más de un año leyendo vuestra revista y en mi opinión es la mejor que hay en el mercado. Dejando el peloteo me gustaría saber en qué fecha saldrá el ***Metal Gear Solid Rising*** para Xbox 360 porque dijeron que saldría en 2010 pero este año se termina y todavía no han dicho nada.
Y también, el otro día cuando me conecte al Live se me instaló una actualización que cambio un poco la forma del menú de mi Xbox (supongo que sera por el lanzamiento de Kinect), pero ahora mi avatar no sale, solo se ve una sombra blanca, ¿cómo lo puedo solucionar?

Respuesta:
¡Muchas gracias por tu apoyo!
Metal Gear Solid Rising, no llegará antes de las navidades de 2011, aunque nunca se ha llegado a confirmar su fecha de lanzamiento. Esperemos que no se demore en exceso.
Lo que comentas sobre la nueva actualización será porque se te ha desconfigurado el perfil. Prueba a personalizarlo de nuevo y tu avatar volverá a ser el de antes.



MANDA TUS DUDAS
Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.



El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.



Me ves, me disparas, me revives- 15G
Dispara un cuchillo balístico a un aliado para luego acercarte y curarle

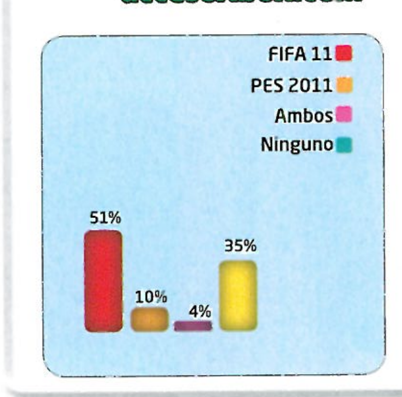


Pídemelo con amabilidad- 15G
Libérate de la silla de tortura. (Para ello tendrás que pulsar de manera alterna y repetida los gatillos en el inicio



Comido por un Grue- 15G
Juega a Zork en el terminal de la sala de inicio de partidas.

La encuesta de www.accesoxbox.com:



Este año, ¿FIFA, Pro Evolution Soccer o ninguno?

A) Me quedo con FIFA 11. - 51%
B) PES 2011, sin duda - 10%
C) Los dos - 4%
E) Ninguno de los dos me ha convencido - 35%

EL MES QUE VIENE:
La distancia de Kinect

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.



3
www.pegi.info
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS™
¡LOCOS POR LOS PLÁTANOS!
NUEVOS NIVELES
Nuevos niveles
¡llenos de divertidos retos!
NUEVO MODO COOPERATIVO
Dos jugadores a la vez:
Donkey Kong y Diddy Kong.
NUEVOS MOVIMIENTOS
Nuevos movimientos
con el poder del Mando de Wii.
RESPONDE A LA LLAMADA DE LA SELVA CON WII
Donkey Kong y Diddy Kong han vuelto y están preparados para vivir la aventura de su vida. Explora increíbles mundos mientras recoges plátanos, acabas con los villanos y te dedicas a hacer monerías por la selva. Y cuando las cosas se pongan serias... ¡demuestra quién es el rey de la jungla!
A LA VENTA 3 DE DICIEMBRE
Nintendo
www.donkeykongcountryreturns.es
Wii
© 2010 NINTENDO ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO

Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.

Carta del mes

1 Aaron Miranda
e-mail

Hola. Me llamo Aaron Miranda Gómez y tengo 12 años. Me encanta vuestra revista. ¡Seguid así! Primero, tengo unas dos preguntas, así que ahí van: ¿Sabéis cuando años se estudia para ser programador de videojuegos? Y ¿cuántos años tiene el creador de videojuegos más joven?
Y otra cosa, ¿tenéis Facebook, verdad? Pues buscadme por mi nombre y os agregaré como amigos. ¡Así podréis probar mi juego!
Bueno, ya está.

Respuesta:
Hola Aaron, nos ha encantado tu carta. Porque con 12 años ya nos ha parecido que puedes llegar a ser un genial programador/diseñador de videojuegos. Sobre tus preguntas, pues depende: la gente que accede a este mundillo lo hace tradicionalmente desde las carreras de informática, programación o con titulaciones de diseño gráfico, etc. Aunque ya hay una carrera de cuatro años de 'Creación de Videojuegos' en la Universidad Camilo José Cela. En cuanto al creador de videojeugos más joven, no tenemos el dato, pero te aseguramos que para esto no hay edad. Lo único que se neceita es una buena idea y muchas ganas para llevarla a cabo. ¡Ánimo y seguiremos tus progresos en tu Facebook!



Foro

2 Txus Narko
e-mail

Buenas y, ante todo, felicitaros por vuestra revista , ya que particularmente me ha servido de gran ayuda para la elección de mis próximos juegos. Bueno, a lo que voy. Soy un gran apasionado de los juegos de conducción (*GranTurismo , F1, WRC, Test Drive...*) y este año está bien repleto el mercado de títulos, pero... ¿y de volantes? ¿Va ha salir algún volante con el esperado *Gran Turismo 5*? Y para los que no nos podamos permitir el G27, ¿qué mas posibilidades tenemos? ¿qué pasó con el G25? Y ¿se va ha poder a jugar con el volante a los juegos ya mencionados? También me gustaría que sacárais un artículo del tema, ya que creo que lo merece. Muchas gracias por vuestra revista y seguir siendo así.

Respuesta:
Ahora mismo el mejor es el Logitech G27, compatible con muchísimos juegos pero, como dices, su precio es elevado. Efectivamente, hay uno oficial para *Gran Turismo*, el Driving Force GT, y es además, probablemente, el mejor calidad/precio para PS3. Su precio aproximado es de 130 euros y de muy buena calidad. En cuanto a compatibilidades, te podemos asegurar que será compatible con *GT5*, pero aún no han salido las compatibilidades con los otros títulos que mencionas, aunque en la web de Logitech suelen actualizar a menudo los títulos. Puedes verlo aquí: *http://www.logitech.com/es-es/265/5221.*





3 Jorge Martínez
e-mail

Hola. La verdad es que esto no es una duda, si no una sugerencia.
Hace poco me compré una PSP Go y estoy empezando a comprar juegos de PSN. El otro día me compré el *Rainbow Six* de PS One y estaba en inglés, tampoco es que entorpezca el juego, pero no sabía que venía en inglés. Y lo mismo me pasa con muchos juegos o 'minis': que no sé en qué idioma están y tampoco lo especifican. Así que había pensado en que podríais hacer un suplemento como las guías (un tamaño pequeño) en donde ponga el idioma de los juegos. Por ejemplo, que ponga el nombre del juego y un poco de información como precio, idioma o género, acompañado de una foto.
Espero vuestra respuesta.



Respuesta:
Hola, Jorge. Es cierto que los responsables de PS Network deberían añadir, dentro de la ficha de cada juego en el bazar, la información del idioma, ya que éste es un elemento muy importante para muchos usuarios. Nosotros en la revista ofrecemos siempre la información sobre el idioma de cada juego, tanto en los análisis, como en la sección de descargas, que es donde casi siempre enmarcamos los títulos de PSN. Pero en esta última sección lo destacamos siempre en el texto del análisis. Si el juego está sólo en inglés, tranquilo que lo decimos, porque es un handicap para muchos lectores. Sobre la guía es algo más complicado, porque tendríamos que estar actualizándola mes a mes.

ENVÍA TUS DUDAS
Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.



SPLATTERHOUSE™
EL INCONFUNDIBLE SONIDO DE LA CARNE AL DESGARRARSE
INCLUYE LOS TRES JUEGOS CLÁSICOS DE SPLATTERHOUSE
EL TERROR MÁS SALVAJE Y EL GORE MÁS BRUTAL
NO APTOS PARA CARDÍACOS
WWW.SPLATTERHOUSE-GAME.COM
céchanos en
cebook.com/splatterhousegame
namco
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
18
www.pegi.info

Comunidad PC





Carta del mes

Críticas a la revista

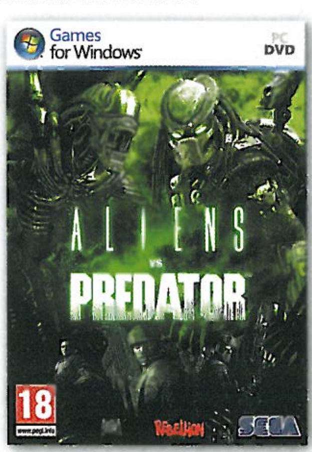
1 Andrés Calatayud
Facebook de Marca Player

Que nadie se tome a mal la crítica, pues solo es eso:
Entre las bobadas que lees, y secciones fuera de lugar como las de Akihabara ("¿Viva el semen español?" Por favor... menuda basura de artículo.), o la del tal "Tones" (No aguanto mas ese rollo de "gamer culturillas pedante"), le he dado muchas oportunidades a la revista... Ojalá algún día cambie ciertos detalles y se profesionalice un poquito.

2 Andrés Locke
Facebook de Marca Player

¡Dios mío! Cómo estoy de acuerdo contigo. No hablan nada mas que de que el apocalipsis de los juegos ha llegado, que ahora son una mierda y los juegos retro son lo mejor. Pero yo creo, por ejemplo, que ***Aliens vs Predator*** es los mas divertido que puede haber así como Prototype (juego del que deberían hacer una 2ª parte porque quieres más y más) y ***CoDMW2*** es simplemente espectacular. Los juegos no están acabados. Nunca lo estarán. Lo demuestran cosas como ***Vanquish***, ***Enslaved***, ***Pokemon***, ***Hotel Dusk***, ***Phoenix Wright*** y una gran lista de juegos que no tengo ganas de enumerar...

Respuesta:
Nos ha encantado el tono de este post publicado en el espacio de la revista Marca Player en Facebook. Demuestra, una vez más, cómo las redes sociales, asociadas a publicaciones como la nuestra, están abocadas a entenderse. Como suele decirse, opiniones hay tantas como personas. Las críticas de Andrés a las secciones de John Tones y Akihabara no son más que una muestra de cómo el perfil de jugador es dispar, pues en otros casos, son de las secciones más alabadas de la revista. Pero ese es el objetivo de una publicación como Marca Player: reunir en un punto de encuentro a todos esos perfiles de jugadores y que traten de encontrar su hueco. Tan sólo le digo a Andrés, que si decide no seguir comprando la revista, ahí seguiremos en Facebook haciéndonos eco de sus opiniones y creando debate.
A Andres Locke también le comento que estoy de acuerdo con su opinión de *Aliens vs. Predator*. ¡No he tenido yo polémica (y lo que se andará) por la nota que le di. Pero creo que lo merece y los reanálisis de los jugadores me están dando la razón.
En cuanto al tono apocalíptico que preconiza el fin de los videojuegos. Pues ¿qué quieres que te diga? No creo que estén en su fin ni que Tones vaya por ahí. Lo que pasa es que algunos ya estamos mayores, y las emociones de jugar al *Manic Miner* con 12 años, nunca volverán. Es como cuando recuerdas a tu primera novia. ¡Era todo taan bonito!
Un abrazo a todos y seguir metiéndonos caña en Facebook, twitter o escribiendo directamente a vuestra Comunidad.



QUE SÍ, QUE DIGAN lo que digan, Aliens vs. Predator es un gran título.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿De qué juego clásico os gustaría ver un remake?

Angel Llamas: *La abadía del crimen*.

Carmelo Filiu Escarabajal: Ese ya esta hecho. Lo tienes como *La Abadía* completamente en castellano.

Angel Llamas: Ya, pero no salió todo lo bien que merecía el original, necesita otro remake :P

Alberto Alvarez: *Jagged Alliance*!!!

Skyguso BeeGamer: *SabreWulf*, *Las Tres Luces de Glaurung*, *GunFright*... Hay tantos que no sé por cuál decidirme...

Angel Llamas: *Goody* es otro de los que me gustaría ver... ¡Qué grande era Opera Soft!

Néstor Parrondo: *Dune* o *Dune 2*.

Santiago Vidal Ruiz: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

Francisco Manuel García Matas: El primer *Wolfenstein*. El juego que salió hace un añito no le hace justicia.

Alberto Alvarez: *Sir Fred*, *Army Moves*, *Manic Miner* y *Nodes of Yesod*.

Daniel Brad Fermin: Pues, el *Day of The tentacle* y el *PC fútbol*.

Daniel Pedrero: *Super Ghouls 'n Ghosts*.

Jose Antonio Santana Artiles: En PC y en Xbox 360, *Carmagedon*.

Hugo Buniet Pérez: *Grim Fandango*.

Sergi Plaza Valentín: *Another World* o *Flashback*.

José María Vázquez Piñeiro: *Carmagedon* o *Re-volt*, aunque yo quiero un *Gran Turismo* o *Forza* para PC!!!

Elric Ruiz: *AufWiedersehen Monty*.

Sergio Reyes: *Don Quijote* de Dinamic o *Cozumel* de Aventuras AD. ¡Qué vicios!

Ron Pier: *Jagged Alliance*, *Freddy Hardest* y *Saboteur* (el de Spectrum, of course...)

Isaac López: *Abu Simbel Profanation*, *Freddy Hardest*, *Sol Negro*... ufffffffff ¡Qué recuerdos!

Rubén Nin Cho: *Teleñecos Racermania* ja, ja. Ese juego me encanto, o el *Speed freak*.

Joan Morci Populous III: *The Beginning* (pero quizás *From Dust* se acerque a dicho juego), *Blade Runner* (quizás *Deus Ex 3: Human Revoluton* haya sido capaz de captar la ambientación, buena impresión sí me causo) y por supuesto *Outcast*, lamentablemente que ningún estudio sea capaz, como el extinto estudio 'Appeal', que le dio su toque personal, en la mente de sus 3 creadores principales, Yves Grolet, Franck Sauer, Yann Robert.

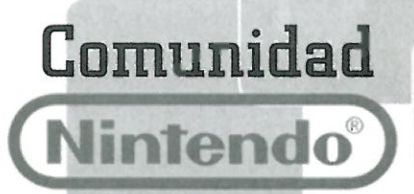
Andres Locke: De *Duke Nukem 3D* el original con gráficos tipo *CoDMW2*, con mas puntos de acción...Ni Forever, ni chorradas.

David Rodrigo García: *Crysis* seguro, *Crysis*.

Antonio Jimenez: *Duke Nukem*. ¡Juegazo, Dios! Yo lo tengo en Xbox Live Arcade.

Oscar Torrent: *Orfila c-12* para PS3, a ser posible. O una secuela.


Ya a la venta en
GAME
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
POLICE
SC715
Criteriongames
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
Wii
PC DVD
7
www.pegi.info
© 2010 Electronic Arts Inc. EA, el logo de EA y Need For Speed Hot Pursuit son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Los logos de Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft y son utilizadas bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", y son marcas o marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El logo de PlayStation Network es un servicio de marca de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
18 DE NOVIEMBRE
WWW.NEEDFORSPEED.ES





Encuesta diciembre: revogamers.net

¿Cuál será tu juego de las navidades?
A) *Epic Mickey* B) *007: Goldeneye* C) *Call of Duty: Black Ops*
D) *Sonic Colours* E) *Donkey Kong Country Returns*

Visita www.revogamers.net y vota tu opción.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué faceta del nuevo 007: GoldenEye esperas con más ganas?

1 Bash miembro del foro de *Revogamers.net*

Respuesta:
Yo creo que lo clásico de pantalla partida a cuatro, como en N64, creo que es eso lo que más espero, volver a lo old old con mis amigos.

2 VACAF3 miembro del foro de *Revogamers.net*

Yo creo que el nuevo control con wiimote simplificará y mejorará la jugabilidad del título ademas de dotarlo de más agilidad, porque en la versión original o apuntabas y te quedabas quieto o te movías y no fijabas la dirección. Ademas de la mejoria gráfica. Se me va a hacer raro ver a Daniel Craig en vez de a Pierce Brosnan.

2 agente_smithx miembro del foro de *Revogamers.net*

Ver cómo un estudio recoge el testigo de un clásico y en vez de realizar un remake copy&paste para el año 2010 lo trabajan a fondo marcando un nuevo rumbo en la historia, manteniendo todos los pilares básicos pero creando ese vasto mundo intermedio, es algo que no sucede habitualmente por desgracia.

En nuestros blogs

En Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer
Decíamos... **Zaragoza jugona,** sobre la calle dedicada a Mario Bros y vuestro comentario fue:

3 Anónimo
comentario en el blog

Entre esto y las calles de películas... ¡¡cualquiera que venga a Zaragoza se reirá de nosotros!! Menos mal que ya no se mandan tantas cartas. Eso de darle la dirección a un amigo y decirle lo de calle Mujeres al borde de un ataque de nervios, 22 1° dcha.

4 Anónimo
comentario en el blog

La ventaja es que 40 años más tarde no habrá que cambiar (¡ espero!) los nombres debido a un posible cambio de régimen/mentalidad/gobierno... aunque siempre habrá algunos que piensen que esos nombres son denigrantes, o vergonzosos, o indignos. Mejor calle del Tetris que calle de Zapatero/Aznar/Mussolini/Stalin......

Decíamos... **Videojuegos: ¿una nueva adicción para un nuevo siglo?** y vuestro comentario fue:

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **NINTENDO**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

5 Anónimo
comentario en el blog

¡Como los videojuegos no dan beneficios a la grandes cadenas audiovisuales! En fin, prefiero ser adicto a *Super Mario* y *Sonic* que no ha la Belén Esteban y al Jorge Javier Vázquez.

6 Anónimo
comentario en el blog

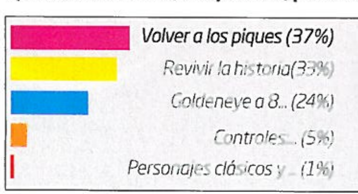
Pues yo soy de los que hacen quedadas cada dos o tres meses de seis u ocho personas en casa de uno y nos tiramos un fin de semana jugando casi sin parar... lo disfrutamos, nos reímos y nos lanzamos pullitas. Pero llego a casa, y por mucho que me guste, desconecto y puedo estar días o semanas (cuando me toca viajar) sin jugar. Y con esa misma gente hacemos salidas a la montaña, vamos al cine, o hablamos de cualquier tema (desde psicología a tecnología). Dicen que sumergirse en el agua no mata, el problema es no salir a la superficie... con los juegos igual, jugar no es malo, el problema es no querer volver a la realidad.

7 Anónimo
comentario en el blog

Venga hombre, ahora nos quieren contar la película como con la gripe esa que se inventaron. El videojuego no es más que un entretenimiento activo (la tele lo es pasivo) y, como todo, debe tener su medida.
Yo me puedo tirar un día jugando cinco horas si no tengo nada mejor que hacer, y me puedo tirar semanas sin "matar" un solo marciano.
El problema, como todo, llega cuando dejas de lado tus responsabilidades por los videojuegos, lectura, televisión, tragaperras, café, tabaco, bollería, drogas, sexo, punto de cruz...
Estoy segurísimo de haber perdido mucho más el tiempo en otras estupideces de la vida como la televisión que en cuidados juegos creados por equipos de profesionales (con estudios, no como los de la tv) para hacerte partícipe de sus creaciones.

Resultados encuesta de noviembre en:
revogamers.net

¿Qué faceta del nuevo 007: GoldenEye esperas con más ganas??
A) Volver a los piques de pantalla partida a 4
B) Revivir la historia con nuevo estilo al día
C) GodenEye a 8 ¡online!
D) Personajes clásicos y Daniel Craig
E) Controles: clásico, con puntero, para novatos...







NINTENDEROS EMPEDERNIDOS Y PROPIETARIOS de un iPhone 4, corred y visitad *www.tanomi.com/shop/i/?iid=5947*, la tienda japonesa que ofrece esta funda para el teléfono de Apple por algo menos de 20 euros y que, al parecer, lo envían a todo el mundo.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		Precio	Nota
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank A.	29,95	---
3	R&C Atrapados...	69,95	8.7
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		Precio	Nota
1	F1 2010	19,95	9.3
2	Burnout Paradise	19,95	---
3	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0
4	Split/Second	59,95	9.0

Lucha

		Precio	Nota
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		Precio	Nota
1	Fallout NV	71,90	9.5
2	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
3	Oblivion: Elder...	26,90	---
4	Fallout 3	19,95	9.3

Estrategia

		Precio	Nota
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		Precio	Nota
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

PlayStation Store

		Precio	Nota
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

		Precio	Nota
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	God of War III	69,95	9.6
4	GTA IV	29,95	---

EL EXPERTO RECOMIENDA



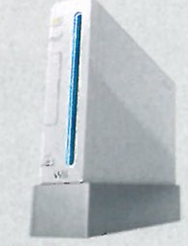
G. Maeso
PLAYSTATION 3

Castlevania: Lords of Shadow

EL PRIMER CASTLEVANIA CON desarrollo externo de Japón es a la vez uno de los mejores juegos españoles de la historia.



Wii



Plataformas

		Precio	Nota
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Super Paper Mario	49,95	8.4

Conducción

		Precio	Nota
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		Precio	Nota
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg	29,95	7.8

Rol

		Precio	Nota
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	---	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		Precio	Nota
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		Precio	Nota
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		Precio	Nota
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		Precio	Nota
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

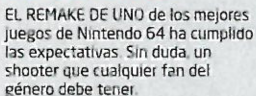
		Precio	Nota
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,95	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

007: Golden Eye



EL REMAKE DE UNO de los mejores juegos de Nintendo 64 ha cumplido las expectativas. Sin duda, un shooter que cualquier fan del género debe tener.



XBOX 360



Plataformas

		Precio	Nota
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		Precio	Nota
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,95	9.3
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		Precio	Nota
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		Precio	Nota
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		Precio	Nota
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		Precio	Nota
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

Xbox Live Arcade

		MPoints	Nota
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		Precio	Nota
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	9,95	9.6
4	Assassin's Creed II	69,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Rock Band 3

EL NUEVO JUEGO MUSICAL de EA es más realista y difícil que nunca. Si quieres un buen reto musical, ya sea de guitarra, batería o teclado, hazte con él sin dudarlo.



Entra en **xtralife.es** y usa el código de la siguiente página



te regala **10€** en Los recomendados



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	**Split/Second**	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P.	9,95	---
4	Invizimals	39,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	**God of War: GE**	29,95	9.5
3	God of War: CO	19,95	---
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

God of War: Ghost of Sparta

UNO DE LOS MEJORES juegos que ha visto PSP. Otra gran aventura épica de Kratos de una calidad incontestable.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	Dragon Quest IX	40,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	6.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	**Profesor Layton 3**	39,95	9.1
3	Profesor Layton 2	39,95	8.7
4	Scribblenauts	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

AIRE FRESCO EN LA saga más famosa de Square-Enix. Destaca su apartado gráfico de dibujo animado y su multijugador.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,--	---
3	Klonoa 2	--,--	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,--	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,--	---
3	DOA2: Hardcore	--,--	---
4	VF4: Evolution	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,--	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,--	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,--	---
3	Disgaea 2	--,--	---
4	Ring of Red	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,--	---
3	Amplitude	--,--	---
4	Frequency	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,--	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,--	---
4	SOCOM II: USNS	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,--	---
4	SSX 3	--,--	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,--	---
2	Katamari Damacy	--,--	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll	--,--	---

Acción

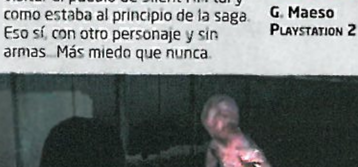
		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

G. Maeso
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA DE VOLVER a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas. Más miedo que nunca.




PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	**Fallout NV**	50,95	9.4
3	Dragon Age	49,95	9.4
4	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II: WoL	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Napoleon Total War	39,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	40,95	9.3
4	Arma II: O.A.	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K09	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Assassin's Creed 2	59,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Fallout New Vegas

El título de Bethesa ocupa este puesto por méritos propios. El mejor rol que aúna las novedades de Fallout 3 y la profundidad de las primeras entregas.




ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
Bayonetta

NOVIEMBRE
29,95 €

Encarna a la bruja Bayonetta y derrota a la legión de enemigos con increíbles movimientos finales.

PC
Napoleón: Total War




NOVIEMBRE
19,90 €

La aclamada saga nos pone en la piel del legendario general a lo largo de dos décadas de batallas incesantes.

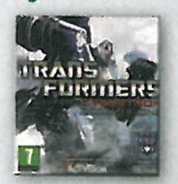
360,PS3
Batman: Arkham Asylum



NOVIEMBRE
29,99 €

Uno de los mejores juegos jamás creado sobre el héroe de Gotham ahora a un precio que no puedes dejar escapar. Un imprescincible.

DS
Transformers: La Guerra por Cybertron



NOVIEMBRE
26,95 €

Vive la legendaria guerra civil entre Autobots y Decepticons antes de su éxodo a la tierra.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.

Plataforma	Juego	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	Blood Stone 007	~~70,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SJBBS*
XBOX 360	Blood Stone 007	~~70,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*XJBBS*
PC	Blood Stone 007	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PJBBS*
PS3	Rock Band 3	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SROCK3*
XBOX 360	Rock Band 3	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*XROCK3*
PS3	The Force Unleashed II	~~70,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SFUERZA2*
XBOX 360	The Force Unleashed II	~~70,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*XFUERZA2*
Wii	The Force Unleashed II	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*WIFUERZA2*
PSP	God of War: Ghost of Sparta	~~29,99€~~	26,95€	21,95€	XLMARCA*PSGWSP*
PS3	Castlevania	~~64,99€~~	58,95€	48,95€	XLMARCA*SCASTL*
XBOX 360	Castlevania	~~64,99€~~	58,95€	48,95€	XLMARCA*XCASTL*
PS3	Fallout New Vegas	~~71,99€~~	62,95€	52,95€	XLMARCA*SFALNV*
XBOX 360	Fallout New Vegas	~~71,99€~~	62,95€	52,95€	XLMARCA*XFALNV*
PC	Fallout New Vegas	~~50,99€~~	44,95€	34,95€	XLMARCA*PFALNV*
PS3	Los Sims 3	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SSIMS3*
XBOX 360	Los Sims 3	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*XSIMS3*

+código guitarra Esquier Sprit*

+código sable laser blanco y armadura*

DESCUENTO 5€

+código pack tribal y posavasos*

Regalo bolsa oficial Los Sims 3*

ESPECIAL KINECT for XBOX 360

Juego	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
Dance Central	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XKINDC*
Kinectimals	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XKINKM*
Kinect Joy Ride	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XKINJR*
Kinect Sports	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XKINKS*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 22 de DICIEMBRE de 2010.

> Próximo número

¡Live from UK!

DiRT 3

La brutalidad de los rallies en toda su crudeza en el mejor juego de Codemasters

17 de Diciembre, 2010



La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusiv
inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.


12
www.pegi.info
¡DETÉN EL AVANCE DEL AMANECER OSCURO!
Detén el avance del amanecer oscuro.
Embárcate en una aventura épica.
Llama a tu Djinn para ganar la batalla.
Usa tus poderes para superar obstáculos.
¡Salva el mundo!
NINTENDO DS
Golden Sun
DARK DAWN
12
Force
Nintendo
www.nintendo.es
NINTENDO DS
© 2010 Nintendo/CAMELOT. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.



NO MIRES HACIA ARRIBA
SKYLINE
UNA PRODUCCIÓN DE HYDRAULX ENTERTAINMENT UNA PRODUCCIÓN DE TRANSMISSION EN ASOCIACIÓN CON RAT ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE BROTHERS STRAUSE "SKYLINE"
ERIC BALFOUR SCOTTIE THOMPSON BRITTANY DANIEL CON DAVID ZAYAS Y DONALD FAISON CASTING DE LIZ DEAN MÚSICA COMPUESTA POR MATTHEW MARGESON
FX DISEÑADOS POR ALEC GILLIS & TOM WOODRUFF, Jr. DISEÑO DE VESTUARIO BOBBIE MANNIX MONTAJE NICHOLAS WAYMAN HARRIS
DISEÑO DE PRODUCCIÓN DREW DALTON DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MICHAEL WATSON COPRODUCTOR PAUL BARRY LÍNEA DE PRODUCCIÓN TRACEY LANDON
PRODUCTORES EJECUTIVOS BRIAN TYLER BRETT RATNER BRIAN KAVANAUGH-JONES ESCRITA POR JOSHUA CORDES & LIAM O'DONNELL
PRODUCIDA POR KRISTIAN JAMES ANDRESEN LIAM O'DONNELL PRODUCIDA Y DIRIGIDA POR THE BROTHERS STRAUSE
© 2010 Black Monday Film Services, LLC All rights reserved.
RELATIVITY
skylinelapelicula.com
aurum.es
facebook.com/aurumproducciones
ESTRENO 26 NOVIEMBRE